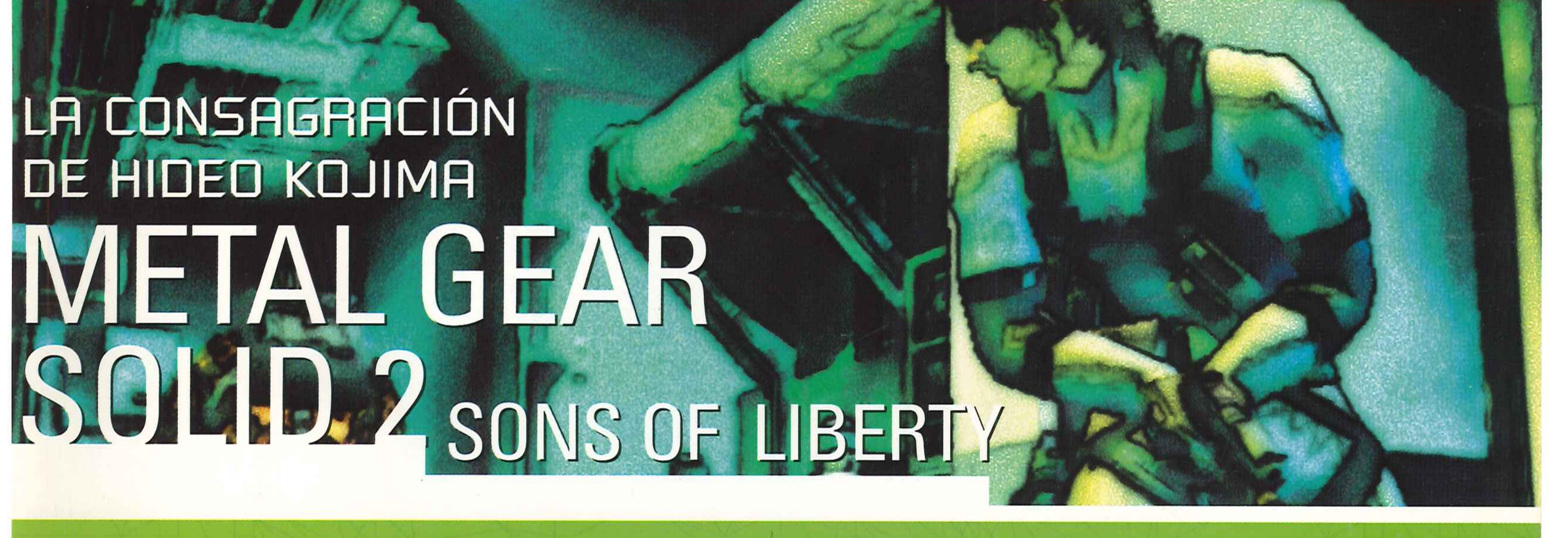
Nº 2 • MARZO 2001 • 975 Ptas - 5,86 €

PlayStation®2

Revista Oficial - España

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN CD EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2



LA CONSAGRACIÓN DE HIDEO KOJIMA

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY



QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

STAR WARS STARFIGHTER





¡REGALAMOS... 30 Películas DVD!





1.300 km sin interrupciones.

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72

UNIT 2

72

CD CHANGER
CAR AUDIO

SUPER SUSPENSION/DIGITAL SERVO
1bit D/A CONVERTER

COMPACT disc DIGITAL AUDIO TEXT

• Woodstock 1969, más de 30 grupos, 72 horas de rock. "Don Carlo" de Giuseppe Verdi, 5 actos, más de 4 horas de ópera. Dos claros ejemplos de que la música es arte. Y como arte, merece un respeto. ¿Algún melómano que se precie se levantaría en mitad de semejantes acontecimientos?





SELECT





GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez-España** (maquetación)
Colaboradores: **Juan Carlos Sanz, Francisco Javier Bautista, Javier Iturrioz, Ana Márquez, Oscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, Jasón García, Manuel Martínez, Isabel Garrido, Manuel Arenas, José Burdiel, Rafa Notario** (música), **Carlos Mesa** (Internet), **Tania Ortega** (edición) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIO DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

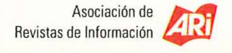
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux**: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.**: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia**: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido**: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia**: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos**: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal**: P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza**: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón**: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Ruan S.A. Avda. de la Industria 33, 28100 Alcobendas (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal**: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



José Luis del Carpio >>
Alfonso Vinuesa >>
Bruno Sol >>
Roberto Serrano >>

<< Jasón García
<< Isabel Garrido
<< Tania Ortega
<< Javier Iturrioz

START

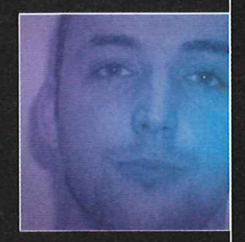
Lázaro Fernández >>

Juan Carlos Sanz >>

Javier Bautista >>

Ana Márquez >>

PS2



<< Marcos García >>

Hace poco menos de un año nacía **PS2** en **Japón**, y pese a que una incesante lluvia de críticas acompañó sus primeros pasos, se ha convertido en poco tiempo en la referencia absoluta del mundo del videojuego y del ocio audiovisual. El universo **PlayStation 2** sigue creciendo y extendiéndose segundo a segundo, y este mes vais a comprobar en las páginas de la revista que los juegos más esperados del momento, todos sin excepción, correrán bajo los circuitos de esta máquina. Muy lejos, casi inaudibles, quedan los cañonazos sin pólvora de futuras máquinas que ya comienzan a retrasar su fecha de lanzamiento y a generar dudas entre el público incluso antes de haber salido a la venta. Este número 2 que tenéis entre manos abrirá los ojos un poco más a todos aquellos que viven sin vivir esperando al magnífico e indescriptible *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, con una descripción milimétrica de todo lo que encontraremos en la *demo* que aparecerá en nuestro país el mes que viene, acompañando a *Zone of the Enders*. Sin olvidarnos de la noticia del mes, del año y posiblemente del siglo, que no es ni más ni menos que la nueva política de **Sega**, que pasará a convertirse en una *third party* de **PS2**, y nos permitirá disfrutar en nuestra consola de un brillante catálogo al que sólo podían acceder hasta ahora los usuarios de **Dreamcast**. Como veis, este mes de Marzo viene acompañado de buenas noticias para **PS2**, aunque lo más importante para nosotros es la excelente acogida que ha tenido nuestra publicación entre todos vosotros, algo que quiero agradeceros desde aquí y que nos ha dado más fuerza aún para seguir mejorando mes a mes en busca de la mejor oferta de contenidos. Una vez más, gracias por vuestro apoyo y disfrutad al máximo de este nuevo número.

<< Luis Mittard

<< Daniel Rodríguez

<< Manuel Martínez

<< Belén Díez-España



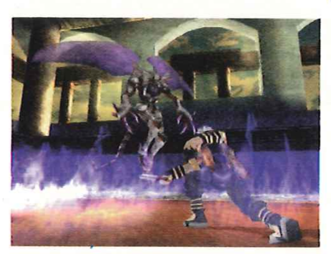
Paris -

Ubi Soft

Lo último de UBI

En marzo **Ubi Soft** nos trae dos títulos para **PS2**: El RPG *Evergrace* y el simulador de carreras *F1 R.C.*

El punto fuerte de *Evergrace* es su jugabilidad. Al ser un juego de rol, los desarrolladores de **Crave** han pensado en que su historia, bien hilvanada, no se agote en cuanto superes toda la aventura. Para ello el usuario cuenta con la posibilidad de elegir entre dos personajes diferentes para sumergirse en la leyenda del Imperio de **Riubania**. *F1 Racing Championship* cuenta con la licencia **FIA** con lo que el tándem **Video System/Ubi Soft** ha podido aprovechar las condiciones reales de la Fórmula 1. Efectos de luces y sombras, fondos de pista, circuitos... Todo al detalle.







Cambio de UBIcación

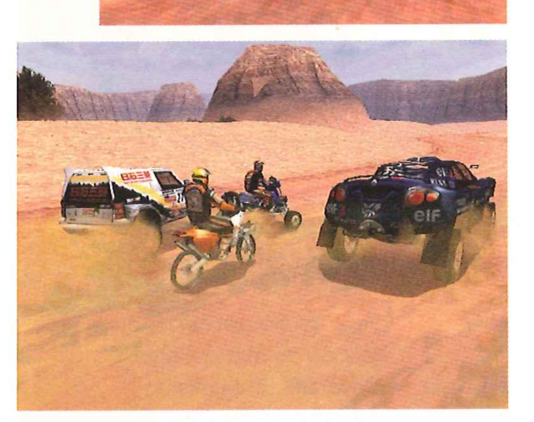
Próximamente **Ubi Soft** trasladará sus oficinas centrales a **Madrid**. Además habrá cambio en la dirección general de la filial en **España**. Será **Antonio Temprano** su máximo dirigente. **Teresa Cordón** se queda en Sant Cugat.



Acclaim

Dakar

Acclaim editará y distribuirá la adaptación al software del París-Dakar gracias a la adquisición de los derechos del famoso rally



Fue un 26 de diciembre de 1978 cuando se daba por primera vez la salida al rally más famoso y espectacular del mundo. Ahora, la adquisición de los derechos de esta prueba supone que 24 licencias de las escuderías participantes se sumerjan en el mundo virtual de los 128 *bits* de **PlayStation 2**. La competición se desarrolla en 12 escenarios distintos (desde desiertos hasta la sabana africana) que se irán desbloqueando según vayamos superando las etapas. Una lucha contrarreloj trepidante a la que se une la increíble física de un variado ramillete de vehículos (camiones, motos, todoterrenos o buggys). Cuidado con el deterioro tanto en el chasis como en el motor, promete ser de lo más realista. No será fácil luchar contra las dunas. Un reto que aprovecha toda la tecnología de **PlayStation 2** y que ofrece la ventaja de evitar a los usuarios de la consola el riesgo físico de la carrera real, pero disfrutando de todo lo mejor. Aún no hay fechas para el lanzamiento, el producto está tomando forma en los estudios de **Acclaim**. Para informarnos de todo esto, la compañía de desarrollo y distribución nos convocaba el pasado 17 de enero en sus oficinas de **Madrid**.

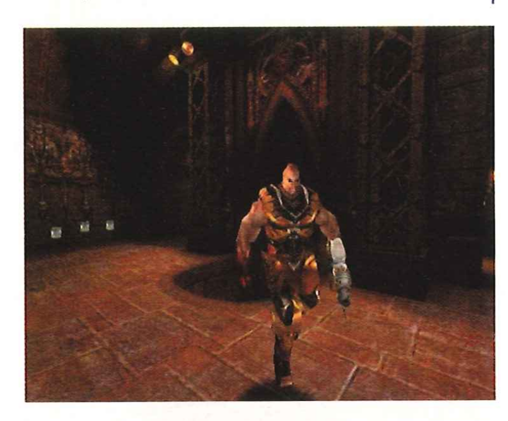
Juegos Sega

Acclaim se encarga de la distribución de varios títulos de **Sega**, adaptados ahora para **PS2**. El primero en llegar será Crazy Taxi (abril). Para mayo Zombie Revenge y Eighteen Wheeler.

Electronic Arts

Quake III

Bajo el reciente creado sello de EA Games, esta compañía editará el mejor juego de acción para PC en PlayStation 2.





Quake III Revolution te hará descargar adrenalina como si estuvieras practicando puenting.

El gigante americano del videojuego ha firmado con la compañía **ID Software** para encargarse de la producción de ***Quake III Revolution*** en **PlayStation 2**. El grupo desarrollador inglés **Bullfrog Productions** está trabajando estrechamente con los padres de la versión original de **PC** para que toda la acción quede plasmada en la versión de consola. Los amantes de los *shoot'em up* en primera persona van a encontrar en *Quake III Revolution* un toque más estratégico que en *Unreal Tournament* o *TimeSplitters*. Mientras que la entrega para **PC** ha basado todo su éxito en la posibilidad de jugar en red con otros competidores, en **PlayStation 2** se centra más en el modo para un sólo jugador. Sin embargo, también se incluirá una opción para cuatro jugadores a pantalla partida. Lástima que la sorpresa no pueda utilizarse al saber cada uno de los participantes donde se encuentra el resto. **Bullfrog** y **Electronic Arts** están entusiasmados con el proyecto asegurando que están aprovechando al máximo el potencial del *hardware* de **PlayStation 2**, para crear un shoot'em-up en primera persona como jamás se había visto en una consola.

PS2 en el green



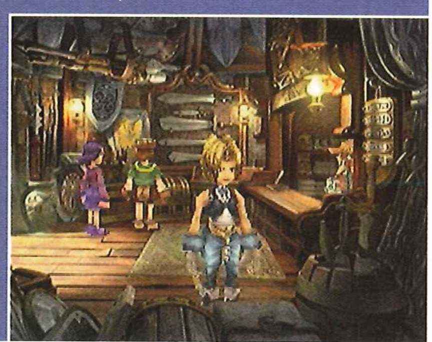
Electronic Arts vuelve a contar con **Tiger Woods** para la primera entrega de la saga **PGA** en **PlayStation 2**. El juego mantiene la misma línea de realismo y seriedad que ha caracterizado a los títulos anteriores.

BREVES

Infogrames y Square

La compañía de origen francés distribuirá los productos de Squaresoft Europa. La alianza comienza con Final Fantasy IX.

Será el primer título de **Square** que distribuya **Infogrames**. Además se suman juegos como Vagrant Story o Parasite Eve 2. **Bonnell** por parte de Infogrames y **Shibata** de Square han manifestado su entusiasmo por el acuerdo.



Snoopy y Nikita

Gracias a Infogrames dos populares personajes pasarán a la acción en PlayStation 2: Nikita y Charlie Brown

Para la adaptación de las aventuras de la exhuberante Nikita, **Infogrames** ha conseguido los derechos de la serie que produce la **Warner Brothers**. Una historia de acción fiel al espíritu de la película que inspiró el personaje. Charlie Brown y su pandilla (incluido su hilarante can, Snoopy) llegan al mundo de las consolas gracias a la cesión de los derechos de **United Media** por un período de cinco años.

The Matrix interactivo

Uno de los mayores taquillazos del cine de acción, podrá ser vuestra mejor aventura gracias a Interplay Ent. y Shiny Ent.

Estas compañías desarrolladoras de software, firmaban un acuerdo el pasado día 8 de febrero con la hollywoodiense **Warner Brothers**. De esta forma adquieren los derechos de la superproducción que ha enganchado a millones de espectadores en todo el mundo. La recreación de la inquietante historia de Neo y sus compañeros, llegará a varias plataformas, entre ellas **PlayStation 2**. Atención jugones: *"¿Tomaréis la píldora roja o la azul...?"*

Sega

Desarrolla para PS2

El rumor se confirmaba: Sega pasa a ser una third party.



Ocurría así a principios de febrero. Ahora **Sega** sólo se dedicará al desarrollo de *software*. La reestructuración de esta empresa ha supuesto que muchos de los títulos que en principio asociábamos a **Dreamcast** en exclusiva, salten a otras plataformas. Entre ellas, por supuesto **PlayStation 2**. Lo primero que va a sorprendernos a todos los usuarios de la nueva consola de **Sony**, va a ser la adaptación del espectacular *Space Channel 5*. Ulala desembarcará próximamente en **PlayStation 2**; sin ninguna duda un bombazo.

Sony C.E.

Motoshow

El primer salón dedicado en exclusiva a las dos ruedas y Moto GP.



Esa era la combinación perfecta para todos aquellos a los que os gusten las motos y los videojuegos. Sucedía el pasado 7 de febrero en **Barcelona**. Allí tenía lugar la primera exposición sólo para motos. **Sony** aprovechó este maravilloso espectáculo dedicado a las veloces máquinas de dos ruedas, para preparar un *stand* enorme con su videojuego de simulación de conducción de motocicletas ***Moto GP***. En el mismo Motoshow tuvo lugar una competición del propio ***Moto GP***. El enfrentamiento virtual fue en modo simulación sobre el circuito de Jerez a dos vueltas. El premio del ganador fue una **PlayStation 2**. El representante de nuestra publicación quedó en tercera posición.

Thrustmaster

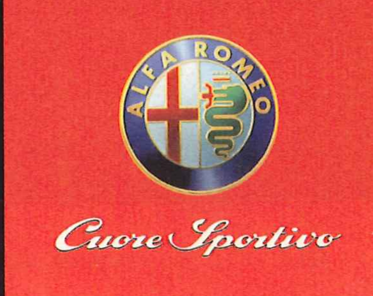
Mando a distancia

DVD Remote Control de Thrustmaster, división de Guillemot.

Este mando posibilita el manejo del DVD de **PlayStation 2** sin moverse del sillón. No sólo sirve para la nueva generación de consolas de **Sony**, también para el lector de CDs del anterior soporte y de **PSone**. El DVD Remote Control viene con un cable de 1 metro de longitud, un soporte para colocarlo vertical u horizontalmente, según os parezca y un útil protector para evitar que las caídas inesperadas acaben con este periférico en poco tiempo. Cuenta con un receptor de infrarrojos ajustable con función soporte y un rango de hasta 9 metros. El mando necesita 2 pilas AAA de 1,5 V que vienen incluidas. Su precio es de 3.990 pta. (IVA incluido).




CAR OF THE YEAR
2001


ALFA ROMEO
Cuore Sportivo

BREVES

Klonoa 2 llega a USA

Namco ya ha confirmado la fecha de salida de este juego para PS2 en el país de las hamburguesas: será en julio de este año.

Así que para los sufridos usuarios españoles decirles que nos quedará unos cuantos meses más de espera para tener este juego de plataformas entre las manos. Suponemos que por lo menos será en castellano.



Web con buena causa

La Asociación para el Cuidado de la Infancia (ACI) abre la página www.aciadopcion.org para adopciones.

La dirección ofrece un boletín que bajo el nombre «Padres adoptantes» da todo tipo de información sobre las adopciones de niños de la **República Popular China**. La página ha sido posible gracias a la colaboración de **Movistar**. **ACI** está acreditada en las comunidades autónomas de **Madrid, Andalucía, Aragón, Canarias, País Vasco** y **Valencia** para actuar como mediador en los trámites de adopción internacional.

Llegada a España

Cryo Interactive y Microïds afianzan la comercialización de sus títulos en España. Fiesta de presentación oficial.

El pasado 6 de febrero en el Casino de Madrid, las compañías **Microïds** y **Cryo Interactive** se ponían de tiros largos para hacer oficial su desembarco en nuestro país. A partir de ahora, serán ellos directamente los que se encarguen de la distribución de sus títulos. Entre los juegos para **PlayStation 2**: Gift y El Pájaro Loco en categoría infantil, y Atlantis III por parte de **Cryo Interactive**. **Microïds** nos trae Druuna-Morbus Gravis, Tennis e International Karting.

Sony C.E.

GT3 A-Spec

No ha podido ser, y de momento **Sony C.E.** no nos ha podido proporcionar una *beta* lo suficientemente representativa y avanzada del juego para haceros un *Pretest* en condiciones. Pero mientras esperamos a tenerla en nuestras manos, aquí os mostramos algunas pantallas recién llegadas a nuestra redacción del juego que, junto con *Metal Gear Solid 2*, más va a mostrar al mundo lo que se puede hacer con esta gran consola que es **PlayStation 2**. En estas pantallas podréis comprobar que lo que nos aguarda es algo «grande», muy superior a todo lo visto hasta la fecha. **Polyphony** sigue demostrando con cada remesa de imágenes que no ha escatimado ni un ápice a la hora de trasladar el realismo más absoluto al videojuego. Y no olvidéis que, en el próximo número de esta revista, os ofreceremos una *demo* totalmente jugable del juego.



Con una pantalla como ésta, poco más se puede decir. Los reflejos de luces en el asfalto mojado resultan impresionantes.





Los vehículos muestran con total realismo su dinámica de movimientos sobre los circuitos.



Sony ha facilitado una lista de los coches confirmados. Aquí tenéis una lista de los modelos más representativos.

Vehículos

Daihatsu
Storia
Mira

Honda
Accord
Raybrig NSX
Civic
CR-X Del Sol

Mazda
RX-7
Roadster
Demio

Mitsubishi
FTO
GTO
Lancer

Nissan
Silvia
Skyline
Fairlady Z

Subaru
Impreza
Legacy
Alto

Toyota
MR2
Corolla
Celica
Supra
Alteza

Chevrolet
Corvette
Camaro
PT Cruiser

Dodge
Viper

Ford
Focus
Escort
Mustang
GT40

Shelby
Cobra

Alfa Romeo
156

Aston Martin
DB7
V8 Vantage

Audi
S4
TT

BMW
328ci

Citroën
Xsara

Fiat
Coupe

Jaguar
XJ220
XKR

Lotus
Esprit
Elise

Mercedes-Benz
CLK55, CL600
SLK

Opel
Calibra
Astra

Pagani
Zonda

Peugeot
206

Renault
Clio Sport

TVR
Tuscan
Griffit
Speed 12

Volkswagen
New Beetle
Lupo



España

NOMBRE
ANA
PRIMER APELLIDO
MARTIN
SEGUNDO APELLIDO
GARCIA

03875774-K

EXPED. 05-08-1996 VAL. 04-08-2001

03875774-K

NUNCA SIN TUS AMIGOS



Con Qtal! de Airtel podrás estar siempre con tus amigos por dos duros. Hablar 1 minuto, dos duros. Enviar 1 mensaje, dos duros. Y gratis una página web para tu grupo de amigos. Tarifa válida de 2 de la tarde a 8 de la mañana y fines de semana y festivos. O sea, casi siempre.

Infórmate en el 1444 ó en www.qtal.com

Tarifas de las llamadas: de lunes a viernes de 8:00h. a 14:00h., 40 ptas./min., y de 14:00h. a 8:00h., 10 ptas./min. Fines de semana y festivos de 0:00h. a 24:00h., 10 ptas./min. Establecimiento de llamada, 20 ptas. Impuestos indirectos no incluidos. Sólo válido para clientes particulares. En tarjetas prepago se requiere un mínimo de recarga de 3.000 ptas. cada 3 meses para disfrutar de estas tarifas. Servicio prestado según CCGG telefonía móvil de Airtel y características del Servicio Qtal!. 31/01/01

por << José Luis del Carpio >>

Cámara Digital - Sony

CYBERSHOT DSC-P1

Una pequeña cámara que hace fotos enormes

Manuel Arenas



El zoom óptico 3x se complementa con otro digital (mediante interpolación) 2x que hacen un total para el factor de ampliación de 6x.

Esta cámara de Sony puede presumir al mismo tiempo de ser una de las más diminutas en el segmento de las digitales y de poseer una de las resoluciones más elevadas con sus 3'34 Mpíxeles (3'14 efectivos) que permiten obtener imágenes de hasta 2.048 x 1.536 puntos, aunque si se desea se pueden seleccionar otros formatos de dimensiones más reducidas. El nivel de integración alcanzado por Sony es tal que la mayor parte de las características de sus hermanas mayores se pueden encontrar también en la DSC-P1, incluida la fidelidad de las imágenes y un impresionante zoom óptico 3x. Se puede seleccionar la calidad entre un extenso catálogo de resoluciones y formatos como puedan ser el TIFF, el JPEG o el GIF, así como grabar secuencias de audio y vídeo o crear GIFs animados a partir de la superposición de varias fotos en una sola. El medio de almacenamiento por defecto es un *Memory Stick* de 8 MB, un tanto escasos si se selecciona el modo de alta resolución y calidad más elevada. Por fortuna la reducción de precios de estas memorias de estado sólido exclusivas de Sony está bajando, y se encuentran disponibles con capacidades de 16 MB, 32 MB ó 64MB. La conexión con el ordenador o con PlayStation 2 se realiza fácilmente a través de una conexión USB, y con televisores, cámaras o videocámaras mediante un simple cable AV. La tecnología que permite transferir imágenes desde la cámara hacia la PS2 se denomina *Picture Paradise*, y los títulos compatibles con ella podrán incluirlas dentro de los propios juegos en forma de rostros personalizados para personajes, por ejemplo.

Por último, y para los más preocupados por la autonomía, destacar la incorporación de una batería Info Lithium que permite 70 minutos de operación con el visor TFT encendido, o unos 90 si se mantiene apagado y se utiliza el visor óptico para encuadrar los motivos. El reducido tamaño hace que en un primer momento se haga difícil acceder a los botones sin oprimir dos o tres al tiempo, pero se trata de un mal tan pequeño como la propia DSC-P1. El mismo reducido tamaño que hace que el alcance del flash sea de apenas unos modestos tres metros, pero al fin y al cabo, España es el «País de la Luz».

www.sony.com

PVP-R: 195.000 Ptas

FUNCIONES



01 - Selector de función (captura de imágenes, captura de clips de vídeo o visionado del contenido de la memoria)
02 - Disparador
03 - Panel LCD (liquid crystal display) de información
04 - Visor óptico
05 - Flash
06 - Led para el cálculo del enfoque automático
07 - Batería y Memory Stick
08 - Objetivo zoom
09 - Selector del modo Macro (activado, desactivado)
10 - Selector del modo de Flash (reducción de ojos rojos, automático, intensificado, desactivado)
11 - Leds de información sobre el estado de la cámara (guardando, grabando, imagen enfocada)
12 - Visor óptico
13 - Activación/desactivación del menú en pantalla
14 - Control del zoom
15 - Conector USB
16 - Conector para la alimentación
17 - Botón de confirmación/ cursores de desplazamiento
18 - Visor TFT
19 - Visor activado/ desactivado
20 - Control de volumen
21 - Selector de programa

Autorradio multimedia - Panasonic

CQ-DVR909 CQ-VA707

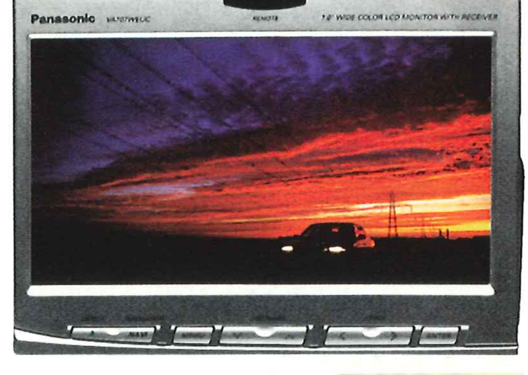
Convierte tu coche en un espectacular cine rodante, gracias a un reproductor DVD y un monitor LCD panorámico de 7 pulgadas



PVP-R: 339.900 Ptas

Reproductor DVD audio/vídeo de alta potencia (4x45 MOSFET), procesador *Digital Surround* con DSP integrado y sintonizador RDS con control de cambiador de CD. Si a este autorradio multimedia añadimos una pantalla 16:9 con 336.960 píxeles de resolución, funciones integradas en la pantalla, mando a distancia, etc., serás la envidia en los semáforos.

Una explosiva combinación de tecnología de vanguardia que permite disfrutar de las bondades del DVD en el automóvil. Elitista pero insultantemente atractivo.



www.panasonic.es/carentertainment

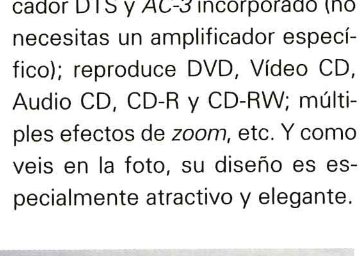
PVP-R: 299.900 Ptas

Reproductor DVD vídeo - Philips

DVD 957

El DVD con mejor relación calidad/precio

Si buscas un DVD de alta gama con un precio más que razonable, **Philips** te ofrece un reproductor con las más altas prestaciones del mercado, y bastante más barato que otros de similar categoría (hasta 50 o 60 mil pesetas de ahorro). Salida para *Dolby Digital 5.1* AC-3 y DTS; decodificador DTS y *AC-3* incorporado (no necesitas un amplificador específico); reproduce DVD, Vídeo CD, Audio CD, CD-R y CD-RW; múltiples efectos de *zoom*, etc. Y como veis en la foto, su diseño es especialmente atractivo y elegante.





http://www.ce-europe.philips.com

PVP-R: 89.900 Ptas

Monitor personal - Sony

GLASSTRON PLM-A35E

Monitor personal futurista

Gafas de cristal líquido que se conectan a cualquier fuente de vídeo. El mes que viene las analizaremos.

www.sony.com

PVP-R: 150.000 Ptas

Cazadora digital - Philips/Levi´s

ICD+

Industrial Clothing Design, la ropa de la era digital

El primer producto electrónico que tiene la forma de una prenda de vestir está a la venta desde finales del año pasado. Integra un teléfono móvil GSM **Philips Xenium** y el reproductor MP3 **Philips Rush**, que se controlan desde un solo mando a distancia.

www.philips.com

PVP-R: 160.000 Ptas

T E L E F O N Í A

Ericsson

R380 | Un pequeño teléfono WAP de banda dual equipado con funcionalidad PDA

Este espectacular terminal dispone además de un calendario, un módem por infrarrojos y una pantalla táctil *Full Graphic*. Su tamaño es el de un teléfono móvil con tapa, pero al abrirlo, se transforma en una completa herramienta de comunicación y organización con aplicaciones como leer y escribir emails y notas o consultar el calendario y la agenda. Soporta WAP y aguanta 90 horas en espera.

Motorola

Timeport 260 | El primer teléfono tribanda y GPRS

El primer terminal en España compatible con GPRS (*General Packet Radio Services*). Permite recibir llamadas mientras se navega por la Red, y tiene capacidad tribanda, lo que permite utilizarlo en Europa, Oriente Medio, Asia, África y América. Además, se pueden intercambiar emails rápidamente y realizar transacciones electrónicas. Incorpora varias funciones avanzadas.

Nokia

9210 | El nuevo Communicator, ordenador y teléfono en la palma de la mano



Heredero del 9110, la principal diferencia es su pantalla capaz de mostrar 4.086 colores. Además, incorpora correo electrónico, Word, hoja de cálculo, visualizador de presentaciones, WWW y WAP de alta velocidad. Su nueva interfaz de usuario y su capacidad ofimática se suman al hecho de ser el primer teléfono con soporte inalámbrico para Java.



TECNOLOGÍA A TU ALCANCE

Minicadena MP3 - Philips

FW-M55 | Música en formato CD Audio y MP3

Si ya de por sí esta cadena, por diseño y prestaciones, se antoja sumamente atractiva, al añadirse la compatibilidad con el formato MP3 se hace imprescindible. 2 x 50 watios RMS Stereo, *Incredible Surround*, cargador de 3 CDs, RDS, 40 presintonías y mando a distancia.

Gracias al MP3, permite escuchar música hasta 36 horas ininterrumpidamente.



PVP-R: 69.900 Ptas

www.philips.com

Retroproyector - Sony

KF-50S | Una nueva generación de retroproyectores



La última incorporación a la serie WEGA de **Sony**. 50 pulgadas y pantalla panorámica, capaz de reproducir detalles excepcionales a través de una imagen compuesta por 3,15 millones de píxeles, gracias a tres paneles LCD panorámicos XGA con 1.05 millones de píxeles cada uno para cada señal RGB (rojo, verde y azul).

www.sony.com

PVP-R: 1.700.000 Ptas

Reproductor DVD vídeo portátil - Sony

DVP-FX1 | El más delgado y ligero del mundo

Ultraplano y portátil, este DVD es un poco más ancho que la caja de una película DVD. Su carcasa es de fundición de magnesio y posee una pantalla TFT de 7 pulgadas que asegura una total nitidez de imagen. Se puede conectar además a cualquier televisor, y posee un práctico mando a distancia por infrarrojos.

www.sony.com

PVP-R: 330.000 Ptas

Web Cam - Creative

WC GO PLUS | 3 funciones en 1 aparato

Permite realizar videoconferencias, distribuir imágenes por Internet y, lo mejor de todo, se puede desconectar del PC y funcionar como una cámara digital pudiendo realizar más de 150 fotos en resolución VGA. Lleva en el mercado 6 meses y es el producto de vídeo más vendido de Creative gracias a un precio interesante.

http://webcam.creative.com/products/webcamplus/

PVP-R: 29.900 Ptas

Televisor de plasma - Panasonic

TC42PD1F | 42 pulgadas y menos de 10 cm.

El esfuerzo que supone su adquisición se compensa con sus prestaciones y su impactante aspecto, con menos de 10 cm. de profundidad. Resolución de 852 y 480 píxeles, formato panorámico, multisistema (PAL/SECAM/NTSC) y sólo 36 kilos de peso. El auténtico cine en casa.



www.panasonic.es

PVP-R: 1.595.000 Ptas

Reproductor DVD vídeo portátil - Panasonic

DVD-LV75 | Portátil, ultraplano y con LCD de 7"

El primer DVD portátil en el mercado fue de **Panasonic**, y el **LV75** demuestra la experiencia de la compañía en este segmento. 2,52 cm de grosor, 616 gramos de peso, salida de audio digital óptica y coaxial, hasta 4 horas de reproducción continua con baterías, compatible NTSC, decodificador integrado DTS 5+1 canales y pantalla LCD de 7 pulgadas panorámica.

www.panasonic.es

PVP-R: 299.900 Ptas

T E L E F O N Í A

Sagem

959 | 95 gr. de funcionalidad y refinamiento

Este original terminal dual ofrece todas las características de un móvil de vanguardia. Integra un módem d@ta-fax, función manos libres (gracias a un altavoz interno), vibración y posee una eficaz pantalla retroiluminada de alta definición.

Philips

Xenium 9@9 | WAP con estilo

El buque insignia de la casa se renueva, incorporando la tecnología WAP, a lo que añade su editor predictivo de texto, marcación, grabación y navegación por voz, módem integrado, gran pantalla retroiluminada azul, vibración y un organizador personal. En colores gris oscuro y un atractivo menta.

Panasonic

GD93 | Un móvil sugerente, plateado y ergonómico

Además de conservar la opción de grabar el sonido que se nos antoje como timbre, incorpora la tecnología WAP y la posibilidad de consultar el correo electrónico. Además, posee 7 colores de pantalla, texto predictivo, manos libres, grabación de conversación, vibración...

Sony

CMD-Z5 | Gigante en prestaciones



Es más pequeño que una tarjeta de crédito, pero ofrece WAP (incorpora el Microsoft Mobile Explorer), email, agenda y grabador de voz. Navegación interna excelente, texto predictivo, vibración y editor de melodía.

015615

Der Kurier

1m

14th July 1872 | The Newspaper for Lebensbaum City | 00698115

Misteriosa muerte aún sin resolver

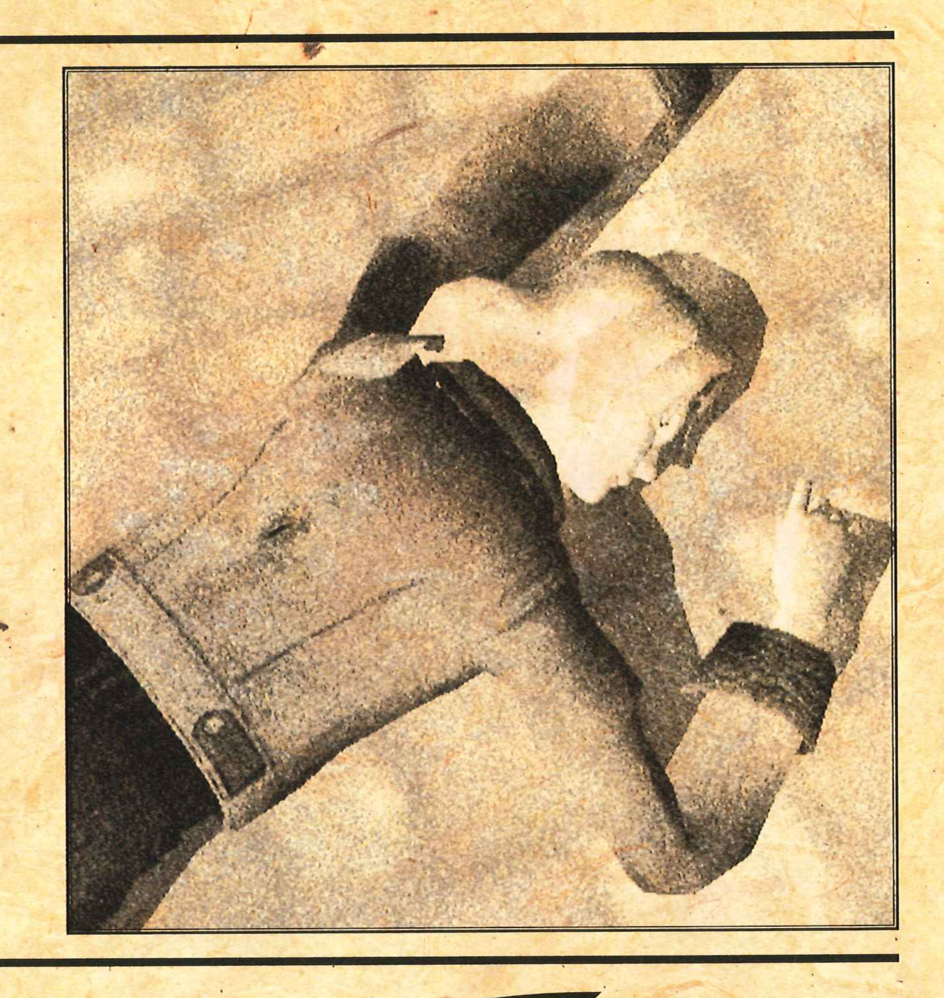
La policía no ha cerrado el caso de la muerte de un hombre sin identificar en un local de la calle Nesterdan.

La víctima, un hombre de aproximadamente 20 años apareció apuñalado en la espalda.

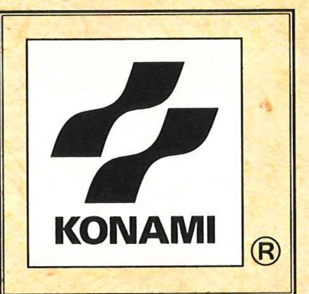
Las pruebas hayadas aportan aún más confusión.

El hombre fue visto en diferentes lugares a la misma hora, antes de morir.

Comentario de la policía pag.2 Columna 4



PlayStation®2

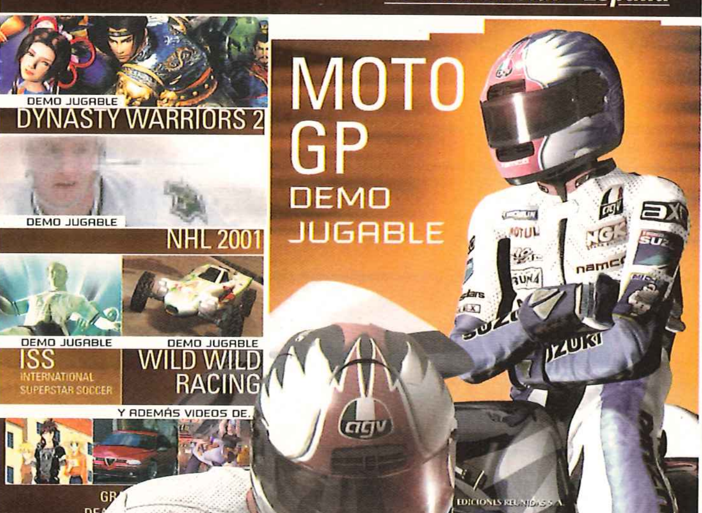


Weather Forecast

A Storm Approaches

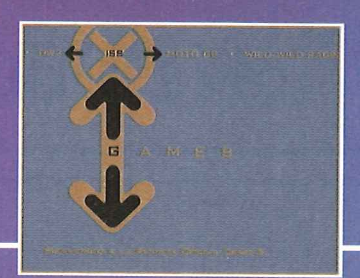






DISCO DEMO [02]

Este mes os hemos preparado una selección de demos que os permitirán probar algunos de los tititulos más importantes del catálogo de PS2.



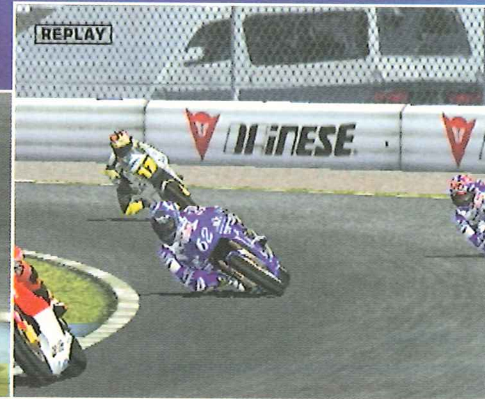
MOTO GP



[L2] -	[L1] -	DualShock 2	[R2] -	[R1] -
Dirección				Cambio de cámara
Dirección				-
Menús en pantalla				Acelerador
-				Freno

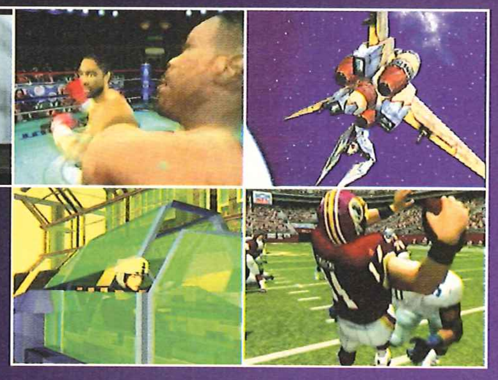
La demo jugable del título de motociclismo de **Namco** os permitirá realizar una vuelta completa en un circuito, para que podáis deleitaros con sus asombrosos y realistas gráficos.





VÍDEOS



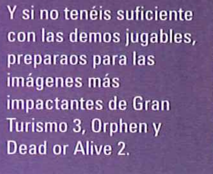


Aquí tenéis una cuidada selección de impactantes imágenes de los últimos lanzamientos de **EA** y escenas de Wonder, vídeo compuesto con escenas de otros juegos.





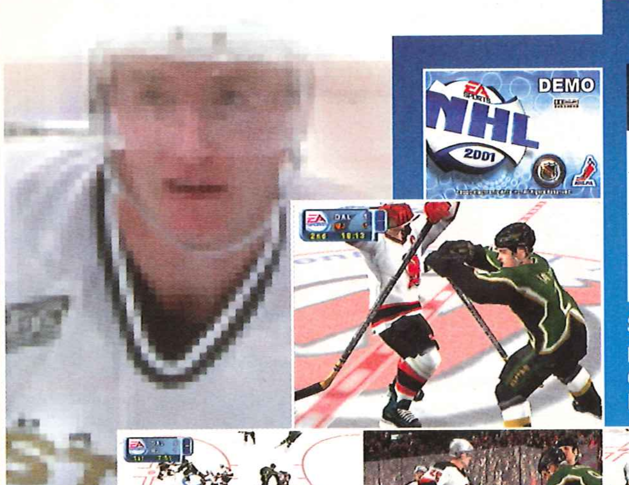








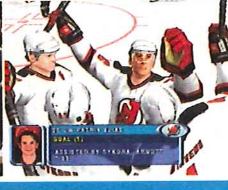
Y si no tenéis suficiente con las demos jugables, preparaos para las imágenes más impactantes de Gran Turismo 3, Orphen y Dead or Alive 2.



NHL 2001

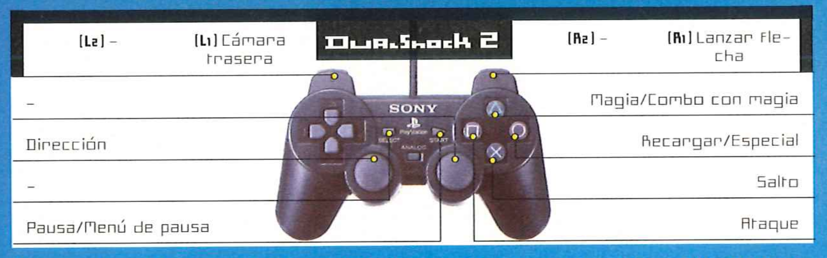
DualShock 2	
[L2] –	[L1] –
[R2] –	[R1] –
–	Deke/Big Hit
Dirección	Speed Burst/Body Check
–	Pase/Cambio de jugador
Pausa/Reanudar	Tiro/Poke Check

Si os atrae el excitante mundo del hockey sobre hielo, ésta es la oportunidad perfecta para practicarlo en vuestra **PlayStation 2**. La demo que incluimos os dejará disputar un partido entre Dallas y New Jersey, o simplemente observar el enfrentamiento.





DYNASTY WARRIORS 2

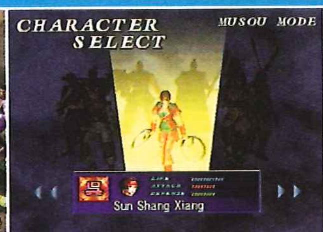


DualShock 2	
[L2] –	[L1] Cámara trasera
[R2] –	[R1] Lanzar flecha
–	Magia/Combo con magia
Dirección	Recargar/Especial
–	Salto
Pausa/Menú de pausa	Ataque

En esta demo del juego de Toei podrás elegir entre tres personajes y enfrentarte a lo largo de una gigantesca fase a los cientos de enemigos que pueblan el terreno.









INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER





DualShock 2	
[L2] Efecto	[L1] Cambiar futbolista
[R2] Pared	[R1] Correr
Portero	Ir hacia el balón
Driblar	Globo/entrada
–	Pase/zancadilla
Pausa/Reanudar	Chut



Dos selecciones europeas enfrentadas, Inglaterra y Alemania, en un frenético partido de cinco minutos de duración. Prepárate para quedarte embobado ante el despliegue de efectos visuales y la fantástica jugabilidad que siempre ha caracterizado a la saga futbolera de **Konami**.

WILD WILD RACING





DualShock 2	
[L2] –	[L1] Retrovisor
[R2] –	[R1] Cambio de cámara
Dirección	Marcha atrás
Dirección	Freno de mano
–	Acelerador
Pausa/Reanudar	Freno



En esta versión de demostración podrás elegir entre disputar una carrera rápida en el circuito de la India, seleccionando entre tres vehículos diferentes, o bien participar en un frenético reto contra el reloj en un circuito de pruebas.


DVD
VIDEO

Metal Gear Solid 2: Sons of liberty

El nuevo prodigio de Hideo Kojima









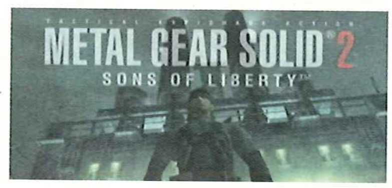












En abril MGS2 dejará de ser un sueño, un concepto, para convertirse en una realidad jugable. Aunque sólo sea una demo...

por << Némesis >>

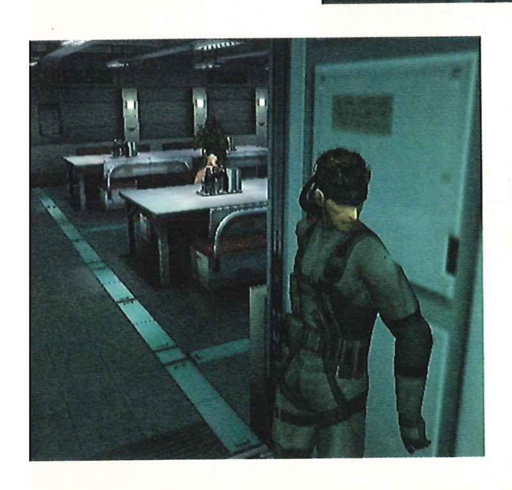
La lluvia cae implacable sobre el puente de **George Washington**, mientras las luces del tráfico iluminan una enigmática silueta. Tras arrojar el cigarrillo de su boca, nuestro hombre comienza a correr, abandona su chubasquero y protegido por el camuflaje óptico se arroja por el puente... No es un suicida. Es Solid Snake. Y su objetivo es el Discovery, un gigantesco carguero que atraviesa en esos momentos las heladas aguas del río Hudson. Así comienza la *demo* jugable de ***Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty***, un verdadero tesoro al que le hemos sacado el jugo en estas cinco páginas, y que será todo vuestro a partir de abril, cuándo llegue incluido junto al *Zone Of The Enders* PAL. El título más esperado de los últimos años no verá la luz hasta finales del 2001 (en **Japón**, aquí tardará un poco más), pero la *demo* despeja ya cualquier duda sobre su mecánica, en principio semejante a la del primer *Metal Gear Solid*, aunque enseguida se muestra infinitamente más rica en realismo y pródiga en novedades. ¿Por dónde empezar a la hora de analizarla? Los gráficos son sencillamente lo más impresionante que hayas visto en tu vida en cualquier sistema conocido. Las texturas, el modelado del rostro de Snake, la animación... ***MGS 2*** no tiene nada que ver con cualquier otro título para consola. Sobre la cubierta del carguero, el jugador observa ató-

Aunque para finales del 2001 PlayStation 2 ya estará firmemente consolidada, MGS 2 le dará el espaldarazo definitivo. Mucha gente se comprará la consola sólo por este juego.





Los gráficos de Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty alcanzan cotas de realismo difícilmente imaginables hasta ahora.



Special, el gran tutorial

Antes de entrar de lleno en **MGS2** es mejor visitar la opción Special, el tutorial que te mostrará las múltiples habilidades que posee Snake.

Nuevas habilidades de Snake



OBSERVA DESDE LAS ESQUINAS
Estudia bien la situación y aprovecha el mejor momento para atacar.



ABRE ARMARIOS
En ellos podrás encontrar munición, armas, y algún que otro poster para quitar el hipo.



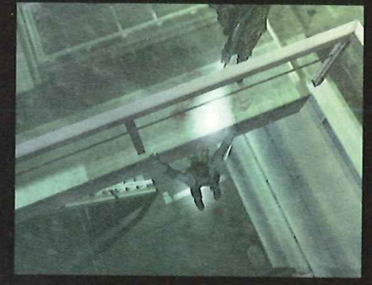
ESCÓNDETE EN UN ARMARIO
¿Te persiguen? Abre un armario y escóndete dentro, aunque puede que te descubran.



OCULTA LOS CUERPOS
Esconde los cuerpos de tus víctimas antes de que sus compañeros los descubran.



DISPARA EN PRIMERA PERSONA
El mejor método para ejecutar disparos certeros y ahorrar munición.



DESCUÉLGATE POR LAS BARANDILLAS
Sólo podrás colgarte por un tiempo limitado, pero burlarás a tus perseguidores...



¡ARRIBA LAS MANOS!
Algunos de los soldados no parecen dispuestos a morir inútilmente por la causa...



RODAR POR EL SUELO
Una táctica de combate arriesgada, pero inevitable si te quedas corto de munición.



REGISTRA A TUS VÍCTIMAS
Zarandea el cuerpo de tu víctima y obtendrás valiosos items y munición.



DESTRUYE ELEMENTOS DEL ESCENARIO
Dispara a los extintores para aturdir a los soldados o para hacer visibles las trampas.



SI TE APUNTAN...¡TOMA REHENES!
Agarra por el cuello a un soldado y sus camaradas no se atreverán a dispararte.



REMATA A TUS ENEMIGOS
No hagas prisioneros. Liquídalos de un tiro en la cabeza antes de que vuelvan en sí.

...y los nuevos recursos de sus enemigos

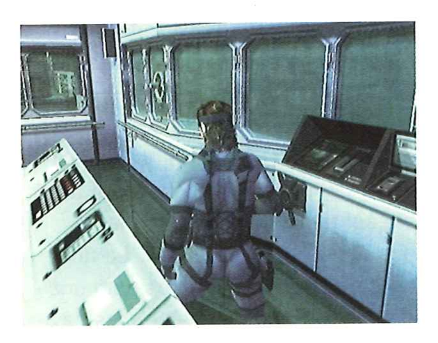


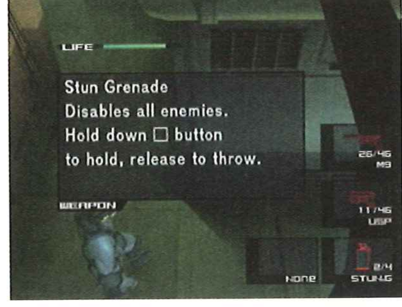




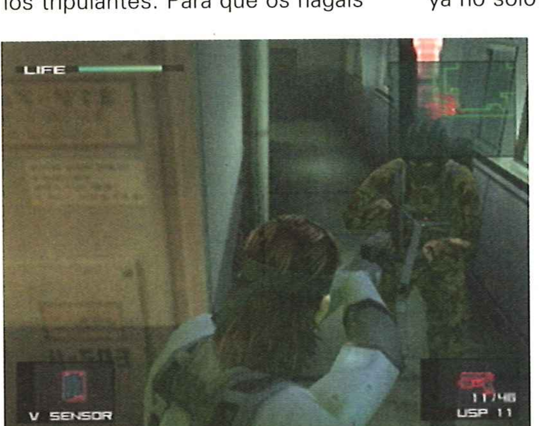
Snake no es el único que posee nuevas habilidades. La inteligencia artificial del enemigo aumenta considerablemente. Los soldados utilizan las esquinas para protegerse de tus disparos. Al entrar en una habitación se distribuyen estratégicamente y algunos, incluso, utilizan escudos antibalas, lo que te obligará a disparar a las piernas.

<Sons Of Liberty revolucionará los videojuegos como hizo su antecesor>

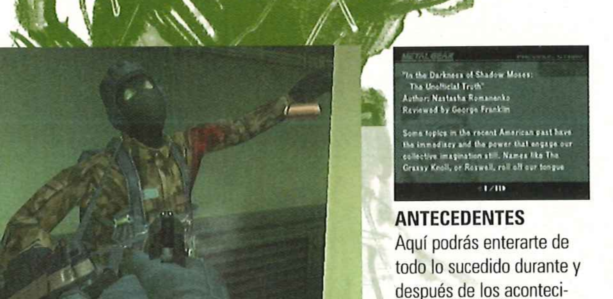




nito cómo la lluvia empaña la imagen de su televisor, cómo el agua rebota sobre los músculos del protagonista, cuyo objetivo principal es pasar inadvertido a los ojos y oídos de los soldados rusos que han tomado control del Discovery, tras degollar a todos los tripulantes. Para que os hagáis una idea del grado de complejidad que ha adquirido ***MGS 2*** respecto a su predecesor, el propio **Hideo Kojima** ha desvelado que más del 30% del *Emotion Engine* de **PS2** ha sido utilizado para regir la inteligencia artificial de los enemigos. Estos ya no sólo se limitan a dar la alarma una vez que han localizado a Snake, ahora utilizan las esquinas para protegerse de tus disparos, huyen si están heridos o no se atreven a disparar si retienes a uno de sus camaradas como rehén. Al inicio de la *demo*, Snake cuenta sólo con una pistola de dardos tranquilizantes como único armamento, pero unas cuantas visitas a los armarios y un cacheo concienzudo a los cuerpos de los soldados caídos le proporcionarán granadas Chaff, raciones y un arma en condiciones, una pistola USP. Si el primer *MGS* sorprendía por su realismo, ***Sons Of Liberty*** añade una vuelta de tuerca más al permitir, por ejemplo, arrastrar los cuerpos de los rusos caídos para ocultarlos a la

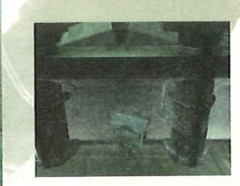






ANTECEDENTES
Aquí podrás enterarte de todo lo sucedido durante y después de los acontecimientos narrados en el primer **Metal Gear Solid**.

EL NUEVO CODEC
Mucho más vistoso que el del primer **Metal Gear Solid**, pero de manejo exactamente idéntico.



LAS CAJAS
En la demo podrás encontrar dos tipos de cajas con las que pasar inadvertido a los ojos de los soldados... aunque no son infalibles.



LO QUE EL OJO NO VE...
Los veteranos del primer **MGS** seguro que recuerdan los sensores láser que guardaban Moses Island. Aquí también encontrarás uno, conectado a suficiente explosivo como para hacerte pedazos. Hay dos métodos para detectar el láser: el humo de un cigarrillo o disparar al extintor.

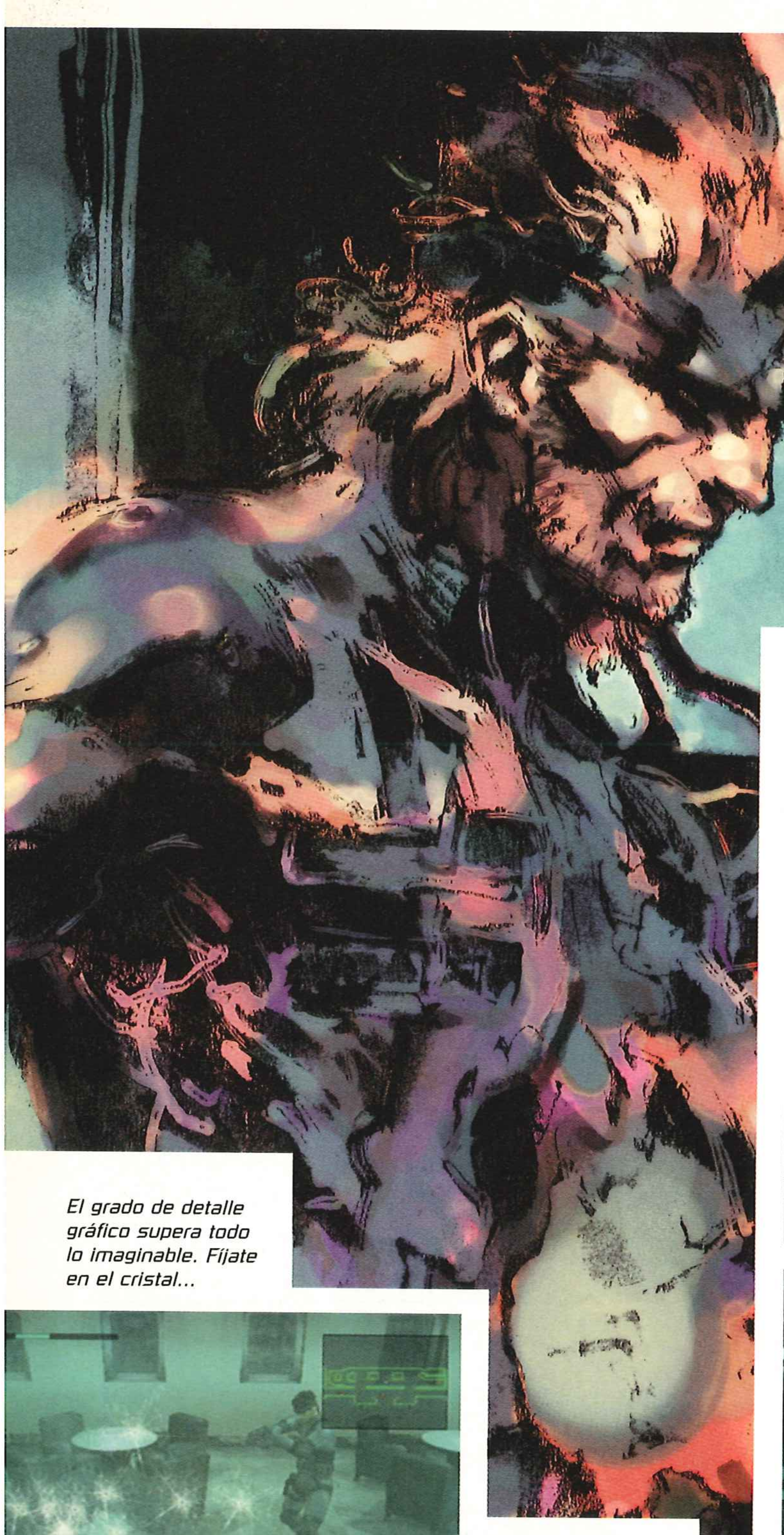
Comienza el merchandising

Fue en el **Toyfair 2000**, cuando la empresa juguetera de **Todd McFarlane** presentó los cuatro primeros prototipos de la colección de figuras de **MGS2**.





vista de sus compañeros, ya sea tras un mostrador o en el interior de una taquilla. Incluso en el exterior, sobre la cubierta del barco, podrás arrojar los cuerpos por la borda. No hay tiempo límite en la *demo*. Podrás disfrutar de ella todo lo que quieras, al menos hasta llegar al duelo con Olga Gurlukovich y su famoso lanzamiento de cuchillo al estilo *Matrix* (¿quién no ha visto el vídeo del **E3**?) Tras vencerla, la temible sentencia «*To Be Continued*» nos devuelve a la realidad. Lo que tenemos en las manos es sólo una *demo*. Habrá que esperar a las navidades para disfrutar del título que consagrará definitivamente a ***PlayStation 2***.



¿Qué mejor demostración de la calidad de las texturas de este juego que el poster que adorna la taquilla de abajo?

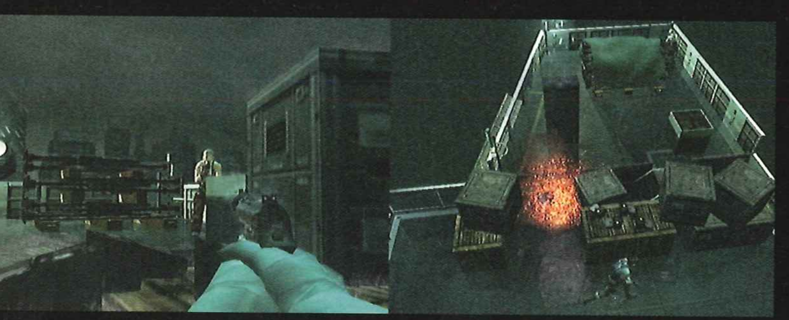
El grado de detalle gráfico supera todo lo imaginable. Fíjate en el cristal...

<La demo de MGS 2 vendrá incluida junto al Z.O.E. PAL>





El primer gran duelo



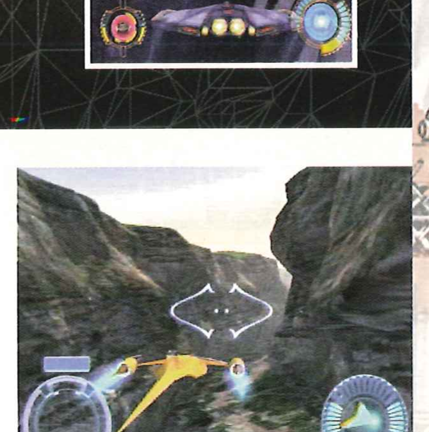
Más espectacular aún de lo que se mostraba en el vídeo del **E3** del 2000, el duelo contra Olga Gurlukovich da buena muestra de lo que deparará la versión final de **MGS2**: un verdadero duelo en primera y tercera persona, a tiro limpio, bajo una lluvia de balas y explosiones.

Únete a la lucha contra la Federación

Lucas Arts nos brinda su primera incursión en PS2, con un potente título en el que a los mandos de nuestra nave tendremos que combatir a la Federación











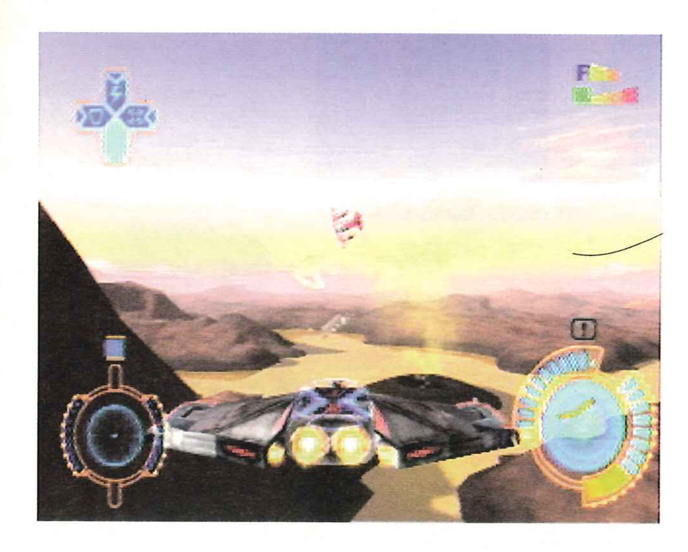


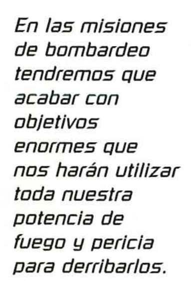
Por fin hemos tomado contacto con uno de los juegos más esperados del año, que verá la luz en **Estados Unidos** a finales de este mes y que esperamos disfrutar por estas tierras a la mayor brevedad posible. Y es que desde que supimos del lanzamiento de ***Stars Wars Starfighter***, no paramos de hacer cábalas sobre la calidad del juego. Si tomábamos como base los títulos de **PC**, la calidad estaba asegurada, pero si partíamos de la irregular calidad de los juegos para consola, no paraban de asaltarnos dudas. ¿Tendría la calidad de *Rogue Squadron*, o sería un subproducto como algunos otros aparecidos hasta la fecha? Afortunadamente la calidad está más que asegurada y la jugabilidad alcanza enormes cimas de diversión y duración. **Lucas Arts** ha tomado como punto de partida alguna de las naves y vehículos del *Episodio 1* para sumergirnos en un vertiginoso *arcade* al estilo de los *Ace Combat* pero con ambientación espacial. A los mandos

<El juego cuenta con 2 tipos de vistas, una exterior y otra subjetiva>









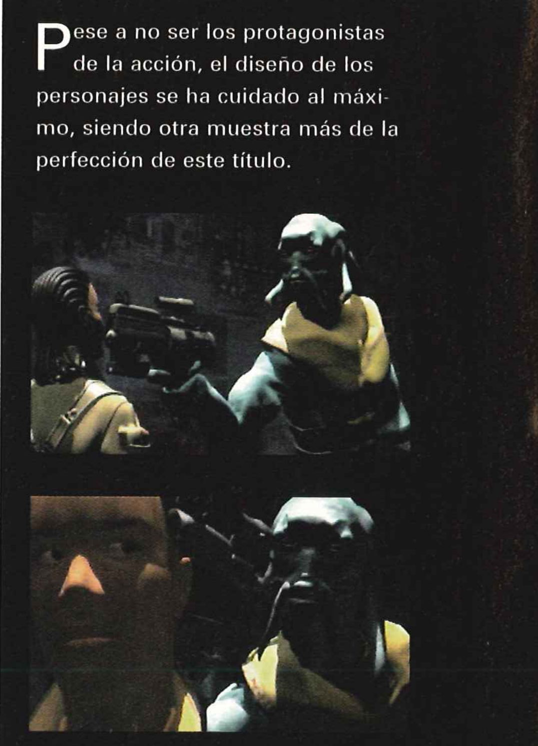


En las misiones de bombardeo tendremos que acabar con objetivos enormes que nos harán utilizar toda nuestra potencia de fuego y pericia para derribarlos.





Pese a no ser los protagonistas de la acción, el diseño de los personajes se ha cuidado al máximo, siendo otra muestra más de la perfección de este título.



DEL PAPEL AL RENDER

<La variedad de las misiones, es uno de los grandes alicientes del juego>

de tres tipos de naves, una de ellas es el *Naboo Fighter* y las otras dos son de nuevo diseño (¿las veremos en el *Episodio II*?), tendremos que completar 14 misiones de diversa dificultad y que no se limitarán solamente al espacio, sino que también podremos combatir sobre la superfcie planetaria en acciones de escolta o de bombardeo. Lo primero que nos llamó profundamente la atención es el cuidado con el que la puesta en escena de este título se ha llevado a cabo, y que podréis observar en las imágenes que acompañan a este reportaje. Por nuestra pantalla desfilarán cientos de naves y vehículos con un único punto en común: la perfección y el cuidado con que han sido realizados, ya sean pequeños vehículos como los *staps* (quizá un poco sobredimensionados), o los inmensos transportes de tropas de la federación. El motor gráfico del juego permite mantener a la vez cerca de un centenar de objetos animados en pantalla, con una suavidad casi perfecta, sólo alterada por algunos pequeños saltos ocasionales que suponemos serán depurados en la versión final. Nuestra nave se mueve con una enorme suavidad especialmente con la vista subjetiva, y nuestro control sobre el manejo de la misma, una vez acabada la primera fase de entrenamiento, será prácticamente total. Cada misión cuenta con un primer objetivo principal así como varios secundarios de *bonus*. A medida que resolvamos el objetivo principal de la misión, se nos presentarán nuevos retos a cumplir para finalizar por completo la misión y poder acceder a la siguiente. Con respecto a los *bonus*, su finalización nos reportará medallas que nos abrirán a su vez nuevos *bonus* al completar un determinado número de ellas. Al acabar las primeras catorce misiones, accederemos a un nuevo modo para dos juga-

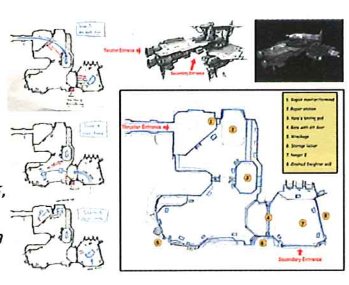


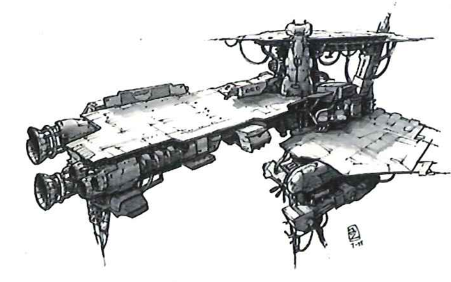


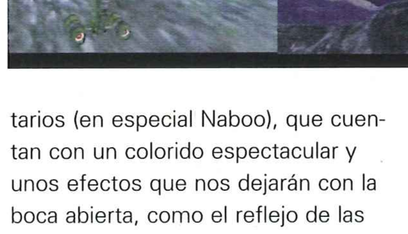




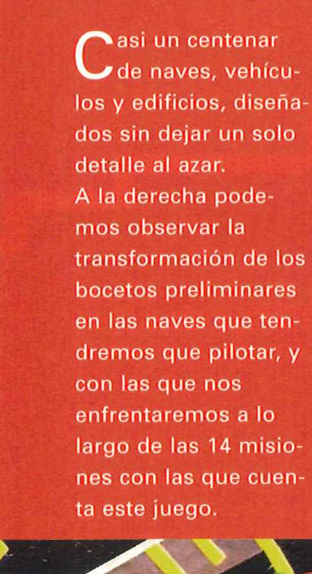
Al ir acabando fases, y dependiendo de nuestro grado de habilidad, iremos obteniendo misiones de bonus, como la que muestra la pantalla de la izquierda.



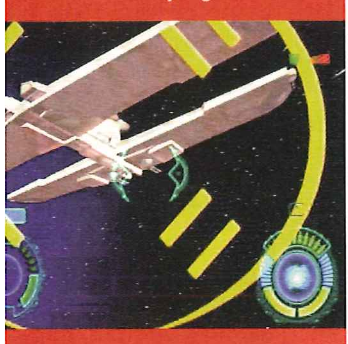




dores con dos tipos diferentes de juego. El primero de ellos basado en la primera fase de entrenamiento, pero esta vez no nos limitaremos a seguir a la otra nave por los desfiladeros de Naboo, sino que tendremos que derribar a nuestro contrincante además de ganar la carrera. El segundo modo podríamos denominarlo de «atrapar la bandera», y consistirá en competir con otra nave por conseguir en primer lugar tres banderas repartidas por el escenario, y después lograr llevarlas a nuestra base. Una mención aparte merecen los escenarios planetarios (en especial Naboo), que cuentan con un colorido espectacular y unos efectos que nos dejarán con la boca abierta, como el reflejo de las nubes sobre la superficie del mar al final de la undécima misión, una enorme catarata con la que se abre esta fase o la ciudad protegida con un escudo que tendremos que defender en el siguiente nivel. Lo único que se echa de menos es el no contar con alguna de las preciosas naves de la primera trilogía, pero es que un *X-Wing* no puede ser superado por ninguna de las naves que fueron diseñadas posteriormente...

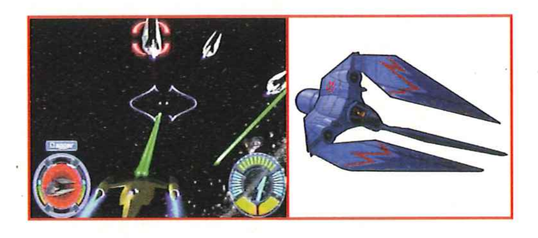


Casi un centenar de naves, vehículos y edificios, diseñados sin dejar un solo detalle al azar. A la derecha podemos observar la transformación de los bocetos preliminares en las naves que tendremos que pilotar, y con las que nos enfrentaremos a lo largo de las 14 misiones con las que cuenta este juego.

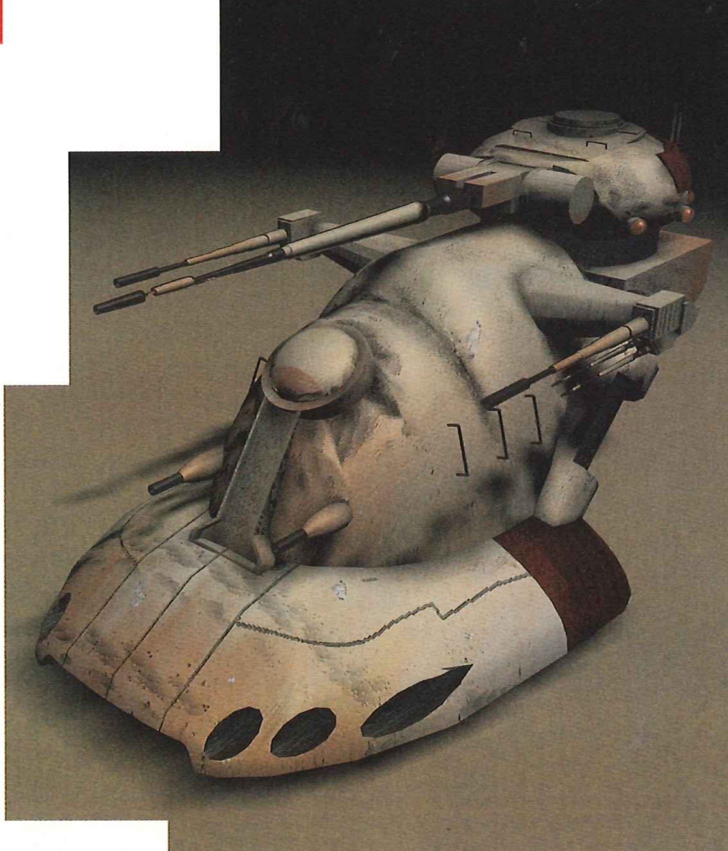






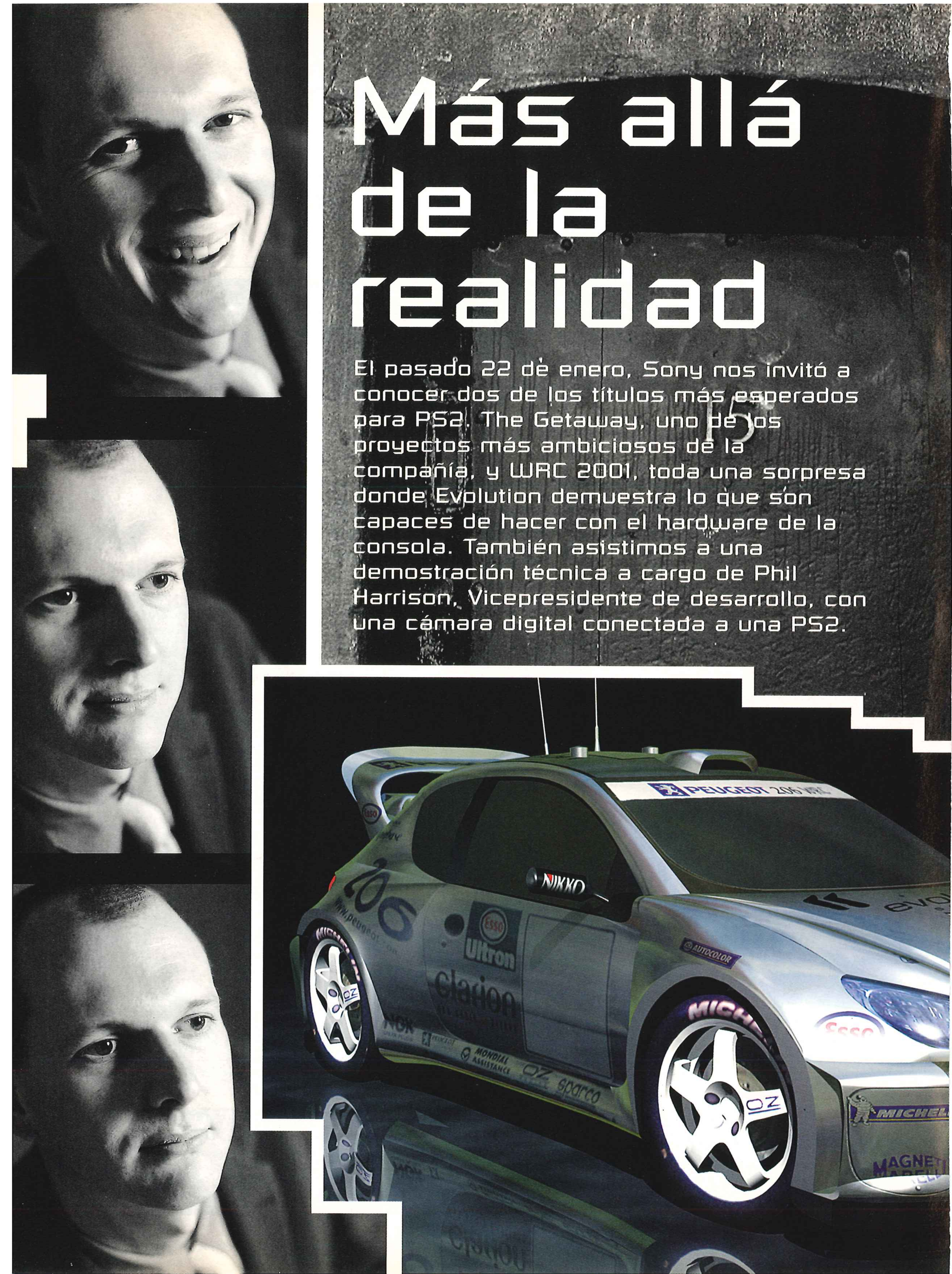


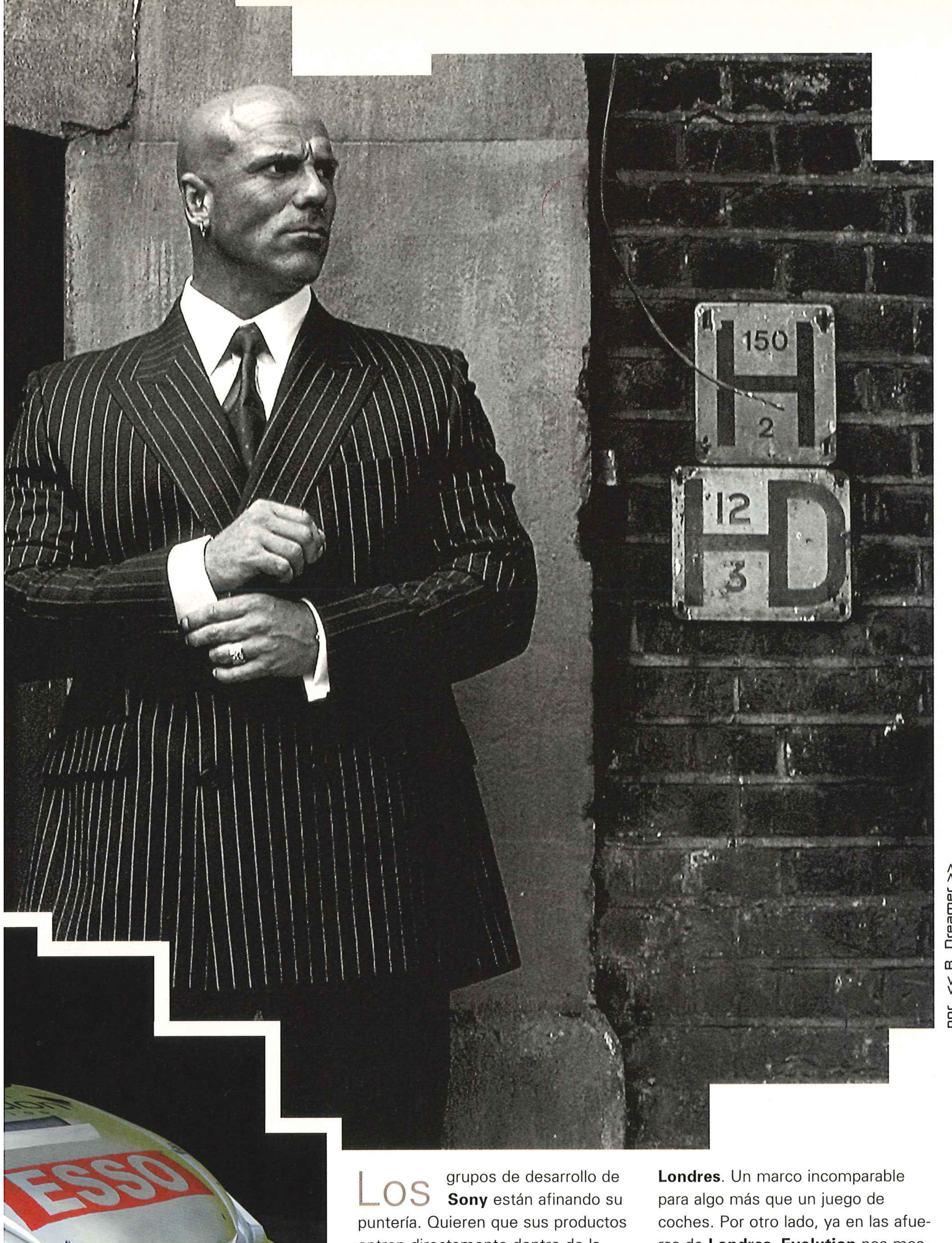




Más allá de la realidad

El pasado 22 de enero, Sony nos invitó a conocer dos de los títulos más esperados para PS2. The Getaway, uno de los proyectos más ambiciosos de la compañía, y WRC 2001, toda una sorpresa donde Evolution demuestra lo que son capaces de hacer con el hardware de la consola. También asistimos a una demostración técnica a cargo de Phil Harrison, Vicepresidente de desarrollo, con una cámara digital conectada a una PS2.



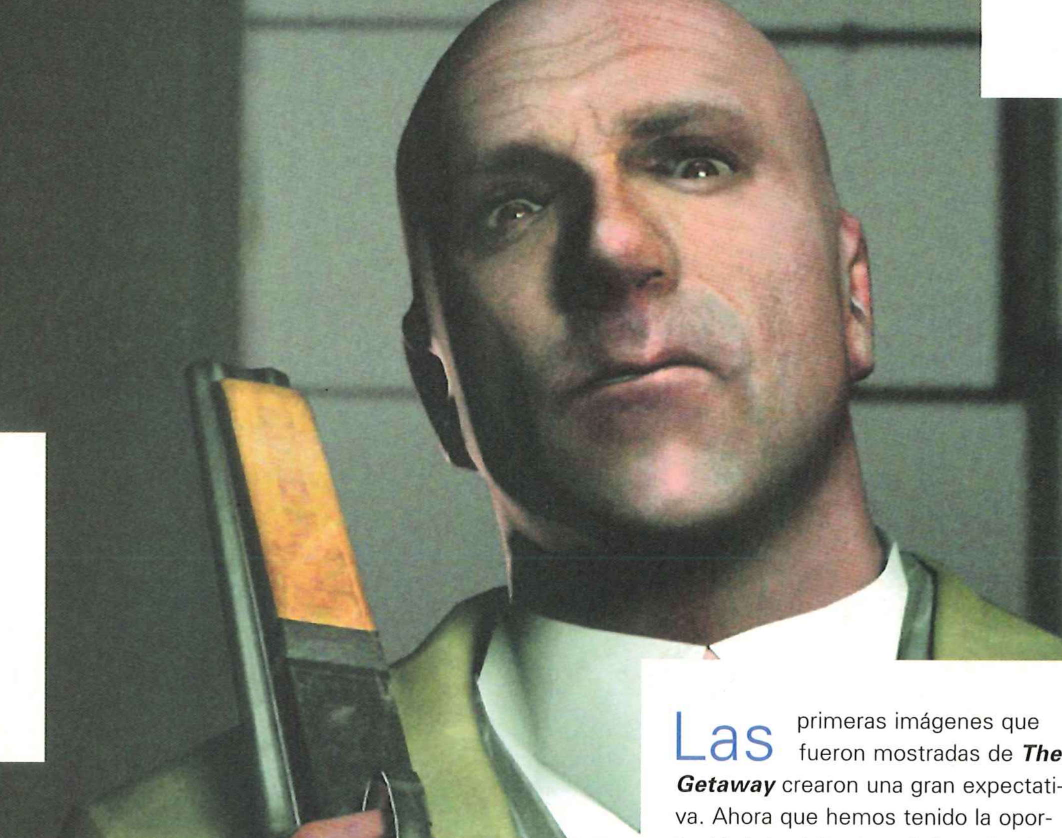


por << R. Dreamer >>

Los grupos de desarrollo de **Sony** están afinando su puntería. Quieren que sus productos entren directamente dentro de la segunda generación de juegos para **PlayStation 2**. Sin duda, ***The Getaway*** y ***WRC Championship 2001*** tienen toda la pinta de figurar en dicha categoría. Durante nuestra visita a las oficinas centrales de **Sony** en **Londres**, pudimos observar cómo todo el equipo de **Soho Studios** trabajaba en la mastodóntica tarea de recrear el centro de **Londres**. Un marco incomparable para algo más que un juego de coches. Por otro lado, ya en las afueras de **Londres**, **Evolution** nos mostró la primera versión jugable de ***WRC Championship 2001***. Una auténtica pasada, técnicamente comparable a *Metal Gear Solid*. Por último, **Phil Harrison**, Vicepresidente del Departamento de Desarrollo de **Sony**, presentó una demostración en la que se combinaban imágenes reales sacadas de una cámara digital, con otras creadas por la consola.



The Getaway



Las primeras imágenes que fueron mostradas de ***The Getaway*** crearon una gran expectativa. Ahora que hemos tenido la oportunidad de visitar las oficinas donde trabaja **Soho Studios**, hemos podido comprobar que este equipo desarrollador se ha embarcado en un proyecto de magnitudes insondables y que dichas expectativas se corresponden con el producto final.
El juego comenzó a desarrollarse en un principio para **PlayStation**, pero el potencial de la consola se quedó corto para dar vida a las pretensiones de sus creadores. Con la llegada de **PS2**, el salto de plataforma fue inevitable. Sin duda, el marco elegido ha sido uno de los principales problemas que motivaron dicho cambio. Gracias al potencial de **PlayStation 2**, los padres de ***The Getaway*** han sido capaces de representar gráficamente el centro de **Londres** (unos 100 millones de metros cuadrados según **Soho Studios**). En las oficinas vimos un mapa donde se encontraban marcadas las calles que aparecen en el juego. Todas, sin excepción alguna, han sido fotografiadas al detalle para después ser recreadas en modelos tridimensionales y trasladarlas al **Londres** «virtual»





Los lugares más emblemáticos del centro de Londres están en el juego.

<El juego combina la conducción con la aventura>

Work in progress



Los grafistas del juego están trabajando duro. Los coches que aparecen en el juego están representados al detalle, como los típicos taxis y autobuses londinenses. Pero lo mismo ocurre con la ropa de los personajes, que ha sido escaneada y después recreada en ordenador.

Bienvenido al mundo real



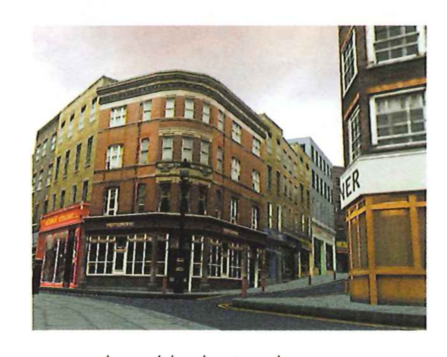


La capital británica está plasmada fielmente en **The Getaway**. Todo el centro de la ciudad, unos 100 millones de metros cuadrados, han sido fotografiados y grabados en vídeo. Después se ha utilizado dicho material para representar gráficamente desde los monumentos y edificios más representativos, hasta las tiendas, pasos de cebra, buzones, y cualquier detalle que sea posible imaginar. Un trabajo de dimensiones increíbles.

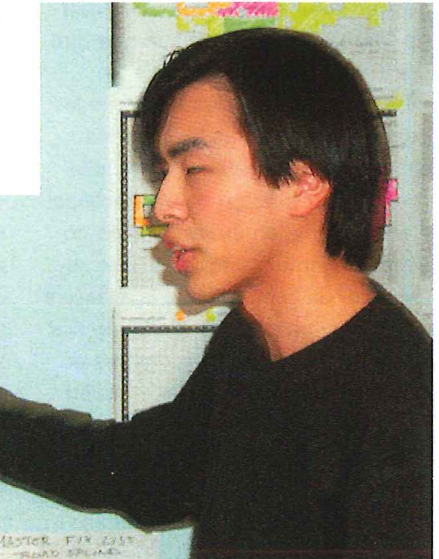




<100 millones de metros cuadrados de Londres>



que cobra vida dentro de **PlayStation 2** como si de un simulador se tratase. Pasearse por ***The Getaway*** es como andar por los lugares más conocidos de esta urbe, pero sin moverse de casa. Incluso podremos comprobar que al visitar diferentes áreas de la ciudad nos encontraremos con ambientes completamente distintos. En el **West End** veremos gente andando, calles iluminadas, tiendas, etc, mientras que en la **City** habrá gente elegante, coches lujosos, etc. **Soho Studios** ha llevado al límite su empeño de reproducir no sólo el entorno, sino también la «vida» londinense, y hasta los autobuses siguen las mismas rutas que la **London Bus Company**. Y esto es sólo un pequeño ejemplo de todo lo que vamos a encontrar en el juego. Porque tam-



Entrevista a Javier Carrión

Pregunta: ¿Cómo empezaste a trabajar en este mundillo?
Respuesta: Siempre me había sentido atraído por los videojuegos. Empecé a programar con un **ZX Spectrum**. Era una máquina tan sencilla que era posible entender todo su funcionamiento. Después tuve que dar el inevitable paso a la programación en **PC**. En 1995 empecé a dedicarme profesionalmente al mundo de los juegos. Tras unos años desarrollando juegos de dudosa calidad, en 1998 decidí emigrar a **Londres** y «saltar» al maravilloso mundo de la programación de **PS2**.

P: ¿Cuál ha sido tu trayectoria antes de entrar a formar parte del equipo de **The Getaway**?

R: En 1995 empecé a programar World Wide Rally, un simulador de rallies al estilo Sega Rally, para **Digital Dreams Multimedia**. Después me embarqué en un simulador de vuelo basado en la Segunda Guerra Mundial para **Hammer Technologies S.L.**, para Windows 95. El juego se llamaba Jadgwevand 44. Un buen día pensé lo divertido que sería crear juegos para **PlayStation**. Me incorporé a **Sony Computer Entertainment** en 1998, y desde entonces he estado dentro del grupo que desarrolla **The Getaway**. Programar para una consola es muy diferente. En **PC**, el 70% del tiempo se pierde haciendo modificaciones para cada una de las infinitas posibles configuraciones que un **PC** puede tener. Sin embargo, una consola como **PS2**, aunque

Continúa en la página siguiente

Viene de la página anterior

plantea retos técnicos (aprender su ensamblador) y problemas logísticos (es tan potente que hace falta un gran equipo de grafistas para generar todos los gráficos que es capaz de mostrar), al menos se tiene la certeza de que todas las **PS2** del mundo son exactamente iguales, y los programadores se concentran en programar juegos que resulten divertidos.

P: ¿De qué parte del desarrollo estás encargado?

R: Básicamente, de todo lo relativo a los coches. He diseñado algoritmos que simulan su comportamiento, las colisiones entre coches, entre objetos y coches, deformaciones, etc. Gracias a la potencia de cálculo de la consola podemos realizar una simulación física correcta de un automóvil. Así, veremos coches que derrapan saltan o patinan, exactamente a como lo hacen en la realidad. Se han creado fórmulas matemáticas específicas para cada suspensión en cada modelo de coche. De hecho, estamos orgullosos de afirmar que las prestaciones de los vehículos no están introducidas «a mano». Cuando jugamos a **Getaway**, se está ejecutando una simulación en la que se tienen en cuenta todos los parámetros físicos: potencia, coeficiente aerodinámico, etc.

P: ¿Nos puedes explicar la mecánica de juego de **The Getaway**?

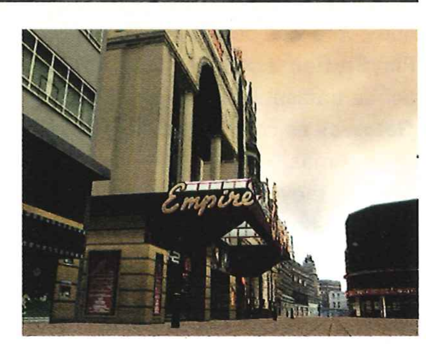
R: Es una mezcla alucinante entre Driver y una aventura 3D. La parte de conducción es un 60% del juego, y el resto es la parte «in-door».**TG** es la historia de un ex-ladrón de bancos al que una banda de mafiosos, que tiene secuestrado a su hijo, le obliga a cometer delitos. Las misiones no pueden ser más apasionantes: atracos, secuestros, interceptar vehículos, escapar de la policía, etc. **TG** es un juego único por muchos motivos. Es la primera vez que se han empleado actores conocidos de carne y hueso para la realización del FMV. Además, es la primera vez que se incluye un escenario de las proporciones de **Londres**. Incluso el guión ha sido realizado por profesionales de **Hollywood**.

P: ¿Cuál es la diferencia entre éste y otros juegos como Driver?

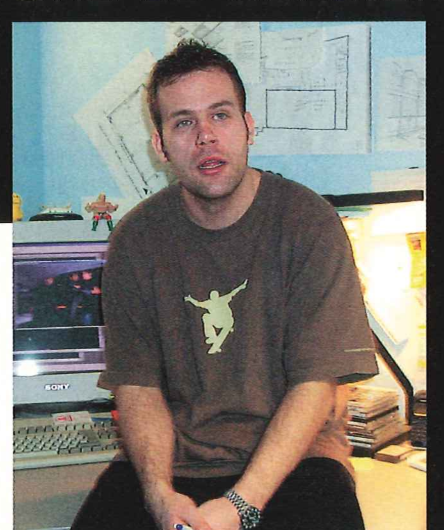
R: En **TG** podemos bajar del coche, parar a punta de pistola otro y robarlo a nuestro antojo. Podremos meternos corriendo en los edificios. Casi no hay límites. En **TG** tenemos una ciudad «viva». Hay autobuses que siguen su trayecto, taxis que recogen pasajeros, peatones que cruzan si mirar...

Brendan McNamara, Director de The Getaway, durante una demostración del juego.

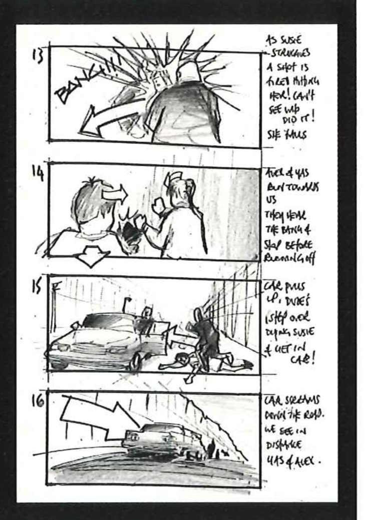
bién han creado un complejo sistema que simula el tráfico casi de forma real. Los taxis paran a recoger pasajeros, si provocamos un accidente se producirá un atasco y la policía se personará para ver qué ha ocurrido, e incluso veremos que hasta los peatones pueden darnos algún que otro susto. En ***The Getaway*** hay algún que otro despistado que cruza la calle sin mirar y hasta podemos ver como la gente sale y entra de los grandes almacenes. Con semejante despliegue técnico, este grupo desarrollador pretende ofrecernos un título como jamás habíamos visto, en el que se combinan la conducción y la aventura 3D. Básicamente, ***The Getaway*** nos cuenta una historia de gangsters en la capital británica. Mark Hammond, perteneciente a una de las bandas más peligrosas del **Soho**, está investigando la muerte de su esposa y al mismo tiempo intenta liberar a su hijo secuestrado por uno de los principales mafiosos de la ciudad. En el otro lado de la ley, Frank Carter es un policía que desea acabar por todos los medios con el mismo personaje que tiene secuestrado al hijo de Mark, Charlie Jolson. Para conseguir sus objetivos no nos quedará más remedio que echarles una mano y embarcarnos en una aventura compuesta por diferentes misiones. Estas son de lo más variadas, ya que



Una de Gansters



A la izquierda podemos ver a **Simon Woody**. Después de trabajar en **Hollywood**, ahora da vida a la historia de **The Getaway** con sus storyboards y también con el diseño del juego.

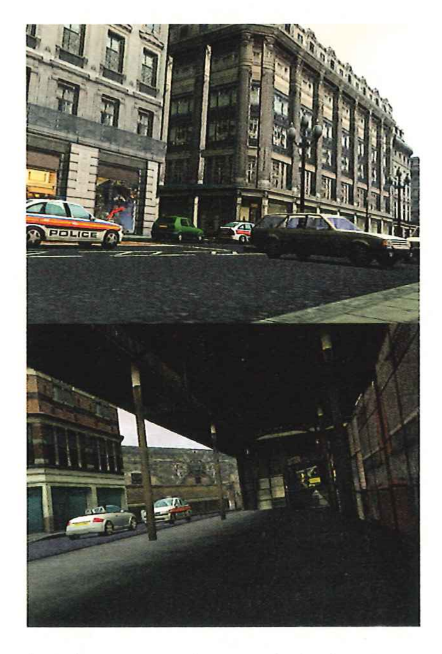


<Londres cobra vida en PS2 en una simulación de una ciudad real sin precedentes>

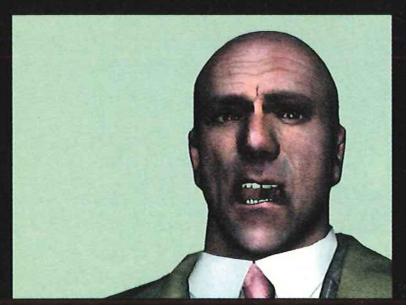
además de interceptar vehículos, huir de la policía y todo tipo de acciones basadas en la conducción, también podremos abandonar nuestro vehículo y pasear por la ciudad. Así, será posible robar otros coches, cometer atracos, etc. Durante nuestra visita contemplamos las excelencias del juego, aunque todavía se encontraban en un periodo de desarrollo temprano. Prácticamente, llegamos en el momento en el que estaban implementando los apartados para comenzar a ver el resultado final del juego. **Brendan McNamara**, Director del proyecto, nos hizo una demostración práctica del juego. Por supuesto, el aspecto que presentaban los escenarios resultaba impactante. Pero cuando tuvimos la oportunidad de ver los vehículos en movimiento, observamos que la dinámica, a cargo de **Javier Carrión** (uno de los dos españoles involucrados en la creación de ***The Getaway***) va a ser uno de los aspectos más destacados de este título. Aunque todavía no estaba muy avanzado, también vimos cómo el protagonista abandonaba su vehículo y disparaba contra sus enemigos. El lanzamiento del juego está previsto para navidades del presente año. Sin duda, todo lo que **Soho Studios** nos mostró en nuestro viaje a la capital inglesa, apunta a que ***The Getaway*** entrará a formar parte de los títulos de segunda generación y como uno de los más completos para **PlayStation 2**. No sólo por su calidad técnica, porque, como dice **Javier Carrión,** «simplemente por contemplar una ciudad virtual como la que hemos creado, merece la pena el juego».



Todas las calles de Londres han sido reproducidas hasta el más mínimo detalle en el juego.



Mira quién habla



The Getaway es uno de los primeros juegos en utilizar actores reales para dar vida a sus personajes. Sus rostros han sido escaneados con un procedimiento especial para que aparezcan en pantalla tal y como son en realidad. Pero para que el realismo sea aún mayor, **Soho Studios** cuenta con un software que les permite adaptar los diálogos creados por los guionistas a todos y cada unos de los protagonistas del juego, poniendo a prueba la capacidad del emotion engine.

¡Enrollate!

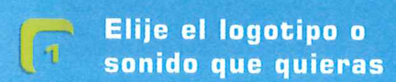
competiciones juegos sonidos logotipos chat

monstermob



tienes un NOKIA?

Llama ahora desde tu móvil, casa u oficina para conseguir instantaneamente un logo o sonido para ti o tus amigos



1. **Elije el logotipo o sonido que quieras**
2. **Llama a la línea de pedido, desde un teléfono móvil o fijo**
3. **Marca el código de seis números ... ¡Y ahí lo tienes!**



la linea de pedido
906 428 480

logotipos - NOKIA 3210 3310 5110 (nk402) 5130 (5146) 6090 6110 6130 (nk702) 6150 6210 7110 8210 8810 8850 9110

sonidos - NOKIA 3210 3310 6110 6130 (nk702) 6150 6210 7110 8110i 8210 8810 8850 9110 **SAGEM** 930 932 939 959

logotipos>>

	100238
intel	100252
Microsoft	100232
PlayStation	100240
Linux	100041
DELL	100250
IBM	305242
ebay	305240
	100465
iMac	100464
ATARI	100463
HEWLETT PACKARD	100462
pentium III	100047
PSION	306821

logotipos>>

napster	100254
YAHOO!	100217
ARKANOID	306789
ZELDA	306734
Unreal	305253
QUAKE III	305251
DIABLO II	100044
RAINBOW SIX	100045
LARA CROFT	100046
HALF-LIFE	100290
DEFENDER	100203
	100052
	309569
	100040

logotipos>>

	100790
	100823
	100783
	100809
NOT IMPORTANT	100377
C:\>_	201927
88888888	201928
24%	305289
REAL MADRID	100809
F.C. BARCELONA	100790
VALÈNCIA C.F.	100823
CELTA DE VIGO	100779
ATHLÉTICO MADRID	100773
MÁLAGA	100799

sonidos>>

EMINEM	REAL SLIM SHA...	407300
BRITNEY SPEARS	OOPS I DID IT...	407250
CHRISTINA AGLA	GENIE IN A BOT...	407258
JENNIFER LOPEZ	WAITING 4 TON...	407342
MOLOKO	SING IT BACK	407388
SPICE GIRLS	VIVA FOREVER	407452
GIGI D'AGOSTINO	THE RIDDLE	407578
FATBOY SLIM	ROCKAFELLA SK...	407310
N SYNC	BYE, BYE, BYE	407397
DESTINYS CHILD	SAY MY NAME	407280
EIFFEL 65	BLUE DA BA DEE	407295
BACKSTREET BOYS	SPANISH EYES	407225
GINO PADILLA	CLOSER U AND I	407326
VENGABOYS	GOING TO IBIZA	407489
SASH	ADELANTE	407431
BRANDY	THE BOY IS MINE	407246
ROBERT MILES	CHILDREN	407587
JUDE MICHEAL	MULA SA PUSO	407353
RICKY MARTIN	LA VIDA LOCA	407422
GARY VALENCIANO	SANU MAUL...	407323

Hay miles mas de sonidos y logos disponibles en:
www.monstermob.com

World Rally Championship 2001

Martin Kenwright, fundador de Evolution. A la derecha vemos a los responsables de WRC 2001.



<WRC 2001 es el simulador más real del Campeonato Mundial de Rallies>

Los aficionados al mundo del motor encontrarán una buena excusa en ***WRC 2001*** para ponerse a los mandos de una **PS2**. **Sony** ha unido sus fuerzas con **Evolution** para crear un simulador de *rally* de los que marcan época. A finales del año pasado fuimos hasta **Liverpool** para ver esta «maravilla», y aunque no había ninguna versión jugable, nos quedamos alucinados ante el formidable aspecto que presentaban los gráficos. Con apenas unos meses de diferencia, **Evolution** ha preparado una *demo* jugable que fue presentada a la prensa el día 24. Por fin pudimos hacernos una idea de cómo será uno de los títulos más impactantes para **PlayStation 2**. La fecha de lanzamiento de ***World Rally Championship 2001***, antes conocido como *Evo Rally*, está prevista para otoño. Y es que **Evolution** está afinando al máximo para dar vida al juego de *rallies* más realista del mercado. Para empezar, **Sony** cuenta con la licencia exclusiva de la **FIA World Rally Championship**, desde la presente temporada hasta la 2005. Esto significa que el juego tendrá todos los pilotos, equipos, coches y *sponsors* del Campeonato Mundial. ¿A quién no le apetece simular las hazañas de **Carlos Sainz**, **Tommi Makkinen** o **Colin McRae**? Para que dicho conjunto parezca casi real en **PlayStation 2**, **Evolution** ha utilizado una avanzada tecnología en 3D. De esta forma han conseguido recrear 70 escenarios que nos dejaron



El comportamiento de los vehículos está determinado por 150 parámetros, de los cuales el jugador puede variar unos cuantos.



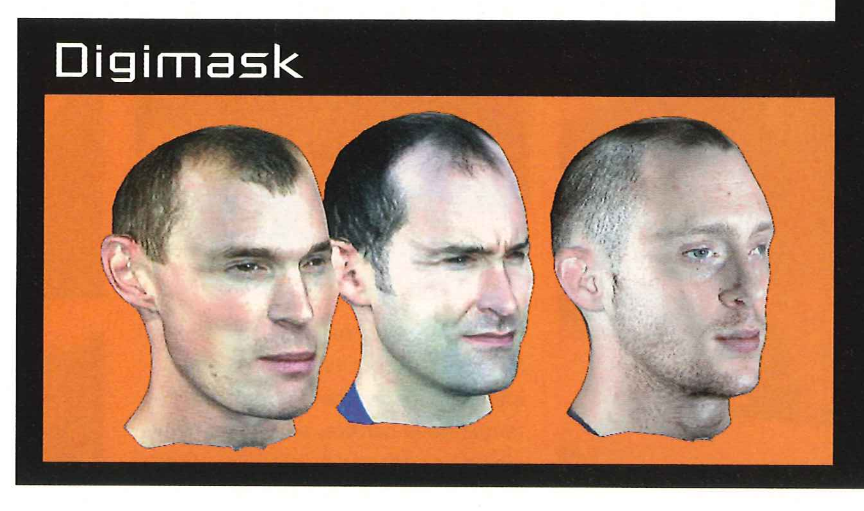






<El campo de visión despliega kilómetros de paisaje en pantalla>

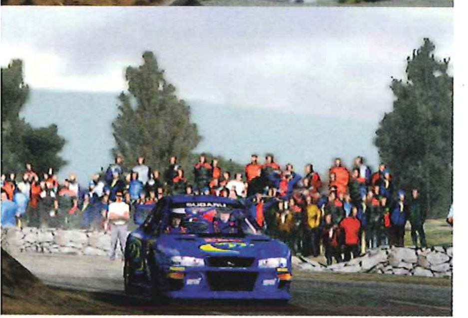
Digimask



Digimask es la tecnología que han utilizado los desarrolladores de **WRC 2001** para recrear los rostros de cada uno de los pilotos y copilotos que participan esta temporada en el Campeonato Mundial de Rallies. **Carlos Sainz**, **Colin McRae** o **Tommy Makkinen**, entre otros, serán perfectamente reconocibles en el juego. A la derecha podemos ver el resultado con el rostro de algunos programadores.

con la boca abierta. En ***WRC 2001*** no hay fondos en 2D, todo lo que aparece en pantalla está siendo generado por la consola en tiempo real. De hecho, los desarrolladores han utilizado imágenes de satélite y miles de fotos para reproducir exactamente los accidentes geográficos desde las polvorientas llanuras de **Kenia** hasta los nevados bosques de **Suecia**. Junto al detalle de los trazados, hay que añadir que el campo de visión es de varios kilómetros, lo que resulta aún más alucinante. Por si esto fuera poco, y dando el toque final, se han capturado los movimientos del público e incluso animales, que animan cada carrera durante el juego. El interior de los vehículos también ha sido reproducido fielmente, así como los movimientos y comentarios de los pilotos y copilotos, que simulan a la perfección todas las incidencias que podemos encontrar en cualquier prueba del Campeonato Mundial. Desde la simple acción de coger el volante o tomar notas, a reacciones más violentas ante un accidente. Para que el realismo quede patente, todos los pilotos y acompañantes que aparecen en ***World Rally Championship 2001*** han sido digitalizadas. Pero la ambición de **Evolution** no tiene límites. A través de algoritmos han simulado las condiciones atmósfericas, de manera que la lluvia, niebla, nieve, etc. nunca se comportarán de la misma forma, aunque se trate del mismo escenario. Centrándonos de nuevo en los vehículos, los creadores han realizado un trabajo concienzudo para reflejar los daños que puede sufrir la carrocería en una prueba tan dura como un *rally*. Durante una carrera comprobaremos cómo el barro o el polvo van ensuciando la pintura hasta casi hacerla desaparecer. En cuanto a los accidentes, veremos saltar paneles, romperse cristales o deformaciones en la estructura hasta llegar a la completa desintegración del





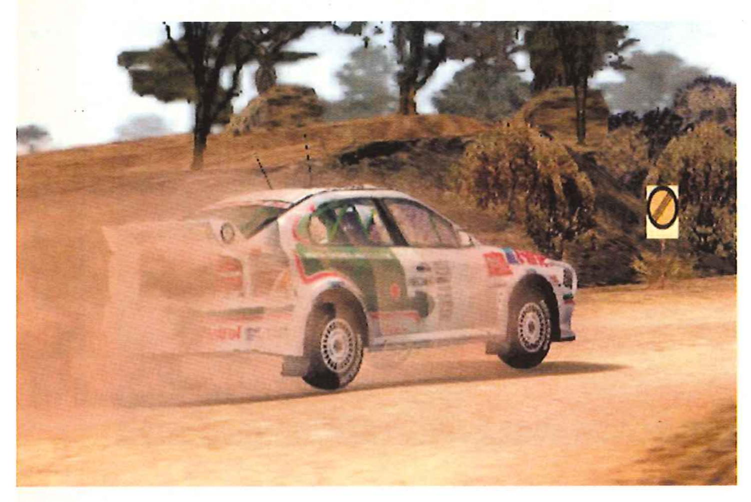
Los movimientos del público han sido capturados para dar mayor realismo a cada carrera.

Daños

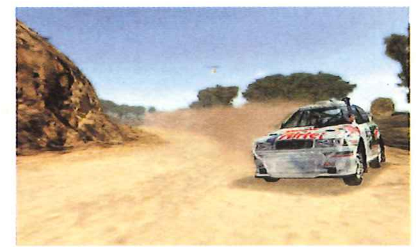
El sistema de daños tiene en cuenta diferentes partes del coche. Será posible ver cómo se rompe un cristal o cómo perdemos un alerón del vehiculo.



<WRC 2001, un título de segunda generación para PlayStation 2>



El barro y el polvo irán ensuciando la carrocería de los vehículos a medida que pase la carrera.







vehículo. En lo que al apartado de la jugabilidad se refiere, ***WRC Championship*** constará de 14 *rallies* de los que será posible disfrutar en cuatro modos de juego diferentes. Entre ellos hay una interesante opción multijugador a pantalla partida con cinco eventos especiales. Los coches presentan un modelo de conducción basado en 150 parámetros, de los cuales una pequeña selección estará a disposición del jugador para preparar su bólido y adaptarlo a cada terreno antes de comenzar una carrera. Con el impresionante componente paisajístico de este título, los desarrolladores no se han olvidado de incluir un completo sistema de cámaras que nos permitirá disfrutar de las increíbles vistas que nos depara cada circuito. Es más, en una de las vistas interiores será posible girar la cabeza del conductor para mirar hacia los laterales, como en *Driver*. Aunque donde mayor repercusión van a tener las diferentes cámaras será durante las repeticiones, donde se ha optado por un sistema que enseñará los momentos más impactantes de la carrera, en una combinación de tomas a ras de suelo, aéreas e incluso de escenas rodadas por *amateurs* con cámara de vídeo. No en vano, **Evolution** ha intentado darle un toque televisivo al juego, basándose sobre todo en las retransmisiones del canal deportivo **Eurosport**. El sonido también aporta su grano para darle mayor realismo a ***World Rally Champioship 2001***. Los comentaristas que retransmiten cada una de las pruebas, hasta los sonidos de los motores y pasando por los gritos de ánimo del público, han sido grabados y trasladados al juego. En definitiva, esta compañía desarrolladora se une con este título a las grandes compañías, como **Konami** con *Metal Gear Solid*, entrando claramente en otra dimensión y demostrando que saben cómo exprimir las capacidades de **PlayStation 2**.





A toda velocidad



Durante la presentación de **WRC 2001**, **Sony** organizó dos actividades que nos permitieron apreciar aún más el trabajo de **Evolution**. Tuvimos la increíble experiencia de vibrar durante unos kilómetros como copilotos del campeón inglés de Rally. Y además disfrutamos conduciendo buggies a todo trapo por la campiña inglesa. Por cierto, que nuestro enviado se proclamó campeón en esta última modalida con el mejor tiempo.



Jennifer Lopez

LA CELDA

ENTRA EN LA MENTE DE UN ASESINO





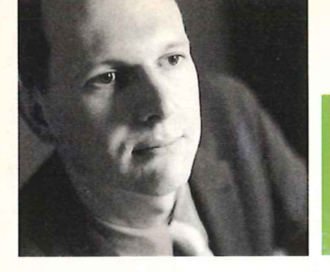
DESCUBRE EL SIGUIENTE MATERIAL ADICIONAL:

- Idiomas: español e inglés 5.1
- Comentarios del Director
- Detrás de las cámaras
- Escenas Eliminadas
- Filmografías
- Trailers
- Menús animados
- Mapas del cerebro y test interactivo de empatía



www.columbiatristarvideo.es





Phil Harrison nos presentó la demostración técnica que tuvo lugar en las oficinas centrales de Sony en Londres.

Demostración técnica

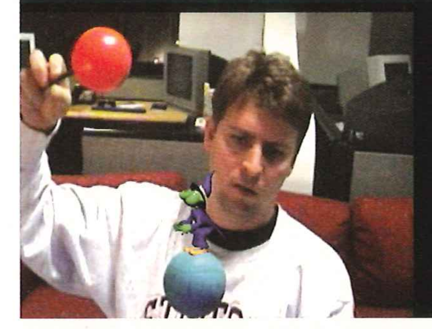


Los creativos de **Sony** intentan dar un paso de gigante y revolucionar por completo el mundo de los videojuegos. En nuestra visita a **Londres** asistimos a una demostración del *software* que **Sony América** está desarrollando para conectar una cámara digital de vídeo al puerto *USB* de **PlayStation 2**. Por el momento, los conceptos

<Conecta una cámara de vídeo a tu PlayStation 2>

que se manejan son bastante básicos, aunque las posibilidades que se desprenden pueden dar un giro sorprendente en próximas producciones. Prácticamente, las demostraciones a las que asistimos se basaron en tratamiento de imágenes. Una cámara de vídeo digital captaba la imagen de un persona e iba dando diferentes filtros que cambiaban las texturas y el color. Otras hacían hincapié en la detección de movimientos añadiendo efectos como el fuego en pantalla, aunque uno de los más impactantes simulaba que la imagen estaba reflejada sobre el agua. En cuanto se producía el más mínimo movimiento, las ondas enturbiaban la escena. Una de las demostraciones más completas mostraba una mazmorra en la que una persona manejaba tres objetos que representaban una espada, un martillo y una antorcha. Dependiendo de los desplazamientos de los objetos de plástico, la espada, el martillo y la antorcha los reproducían con total exactitud en pantalla. Quién sabe si más adelante este alarde técnico permitirá desarrollar aventuras en un entorno virtual consiguiendo increíbles dosis de realismo.

La brujita



En esta demo, la consola generaba una «brujita» que, desde su mundo virtual,reconocía la bola azul posándose sobre ella. Cuando aparecía la bola roja desde el mundo real, la «brujita» la perseguía con su mirada como si no hubiera nada más importante para ella.

El fuego

El hijo de uno de los desarrolladores contempla en pantalla el efecto que la **PS2** produce sobre su imagen tomada por la cámara de vídeo. Mientras permanece estático no sucede nada... pero en cuanto se mueve, un halo de fuego y humo se adhiere a su cuerpo como si ardiera.



La mariposa





La demostración más impresionante. Un grupo de mariposas seguía los movimientos de la pelota roja. Pero cuando se trataba de la bola azul, todas desaparecían de la pantalla. Pasados unos segundos, una solitaria mariposa batía sus alas hasta posarse grácilmente sobre la pelota.

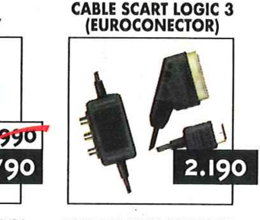
Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

CABLE RFU ADAPTOR SONY

~~3.990~~ 3.790

CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

2.190

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY

~~4.990~~ 4.790

PlayStation

PS2 PlayStation.2





PLAYSTATION 2
74.900

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3
4.990

DVD REMOTE CONTROL THRUSTMASTER
3.990

MEMORY CARD 8 MB.
~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3

6.990

MULTI TAP
~~7.990~~ 7.490

SYSTEM SELECTOR PELICAN

4.990

VERTICAL STAND
~~2.490~~ 2.290

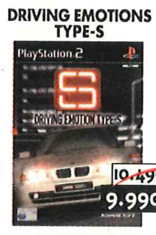
VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL
11.990

AQUA AQUA: WETRIX

~~7.990~~ 7.490

DEAD OR ALIVE 2

~~9.990~~ 9.490

DINOSAUR

~~10.990~~ 10.490

DRIVING EMOTIONS TYPE-S

~~10.490~~ 9.990

DYNASTY WARRIORS 2

~~9.900~~ 9.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER

~~9.990~~ 9.490

ESPN INTER. TRACK & FIELD

~~9.990~~ 9.490

ESPN X-GAME SNOWBOARDING

~~9.990~~ 9.490

EVERGRACE

~~9.995~~ 9.495

F 1 CHAMPIONSHIP SEASON 2001

~~12.495~~ 11.995

FANTAVISION

~~9.990~~ 9.490

FIFA 2001

~~10.490~~ 9.990

KESSEN

~~10.490~~ 9.990

MADDEN NFL 2001

~~10.490~~ 9.990

MOTO GP

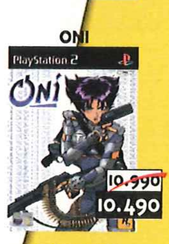
~~9.990~~ 9.490

NBA LIVE 2001

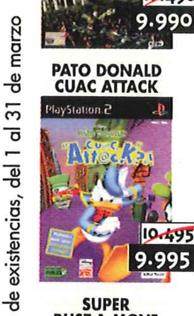
~~10.490~~ 9.990

NHL 2001

~~10.490~~ 9.990

ONI


~~10.990~~ 10.490

PATO DONALD CUAC ATTACK

~~10.495~~ 9.995

RAYMAN REVOLUTION

~~10.990~~ 10.490

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

~~9.990~~ 9.490

RIDGE RACER V


~~9.990~~ 9.490

SILENT SCOPE

~~9.990~~ 9.490

SMUGGLER'S RUN

~~12.495~~ 11.995

SUPER BUST-A-MOVE

~~9.990~~ 9.490

SURFING H3O

~~12.490~~ 11.990

TEKKEN TAG TOURNAMENT

~~9.990~~ 9.490

THEME PARK WORLD


~~10.490~~ 9.990

TOP GEAR DARE DEVIL

~~10.990~~ 10.490

X-SQUAD

~~10.490~~ 9.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630V
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT





La sombra de los recuerdos se alarga convirtiendo el pasado en futuro. Dando una preciada e imposible segunda oportunidad a Eike Kusch. Ahora puede volver a la vida para descubrir al enigmático personaje que intentó quitársela

No es *Silent Hill,* pero **Konami,** vuelve a introducirse una vez más en el reverso tenebroso. ***Shadow of Memories*** posee una carga más suave de tensión y angustia, centrando casi toda su intensidad en la particular historia del protagonista, Eike Kusch. Que resulta sorprendente desde el inicio de la aventura, donde comprobamos como el personaje principal muere apuñalado por la espalda a manos de un misterioso asesino. Entonces, después de ver como las calles se difuminan dando paso a la muerte, aparece en un oscuro y extraño lugar. Allí, una voz le dará la oportunidad de regresar al pasado y evitar ser asesinado. Eike será trasladado



por << R. Dreamer >>

Shadow of Mem



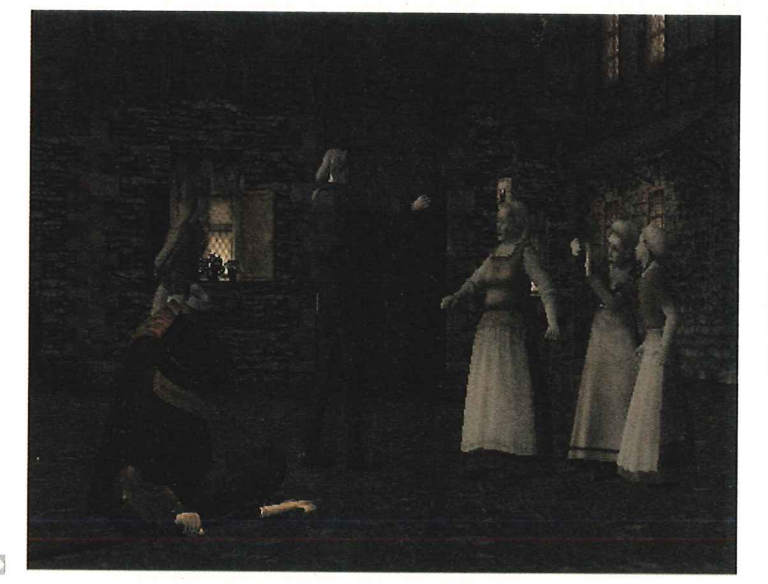






media hora antes del fatal acontecimiento. El jugador podrá salvar al joven utilizando la acción o cambiando el curso de los acontecimientos conversando con los habitantes de la ciudad y recogiendo los objetos adecuados. A lo largo de los 10 capítulos que comprende **Shadow of Memories**, los *puzzles* y las situaciones se irán complicando gradualmente en el transcurso de los viajes en el tiempo. **Junko Kawano**, la directora y creadora del juego, reconoce que han buscado inspiración cinematográfica para los dos temas principales de su obra: escapar de las garras de la muerte y viajar en el tiempo. De hecho, el jugador tendrá que visitar cuatro épocas diferentes para mantener a Eike con vida, el presente, 1980, 1902 y 1580. Toda la aventura transcurre en un único escenario, una ciudad alemana. Aunque parezca que puede quedarse corto, contemplaremos los cambios que ha sufrido su arquitectura a lo largo del tiempo. Esto sin contar con el paso de la noche al día, y los efectos que producen el paso de las

<Shadow of Memories cuenta con un original estilo de juego. Viajando en el tiempo debemos evitar la muerte del protagonista en 4 épocas>





ories: El Retorno









<**Konami** opta por el misterio y la intriga para el argumento de **Shadow of Memories**>



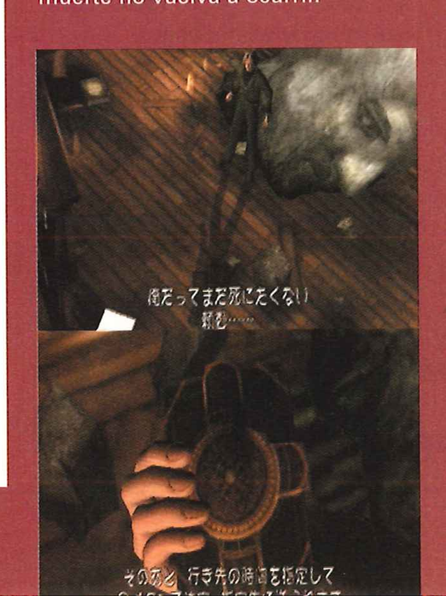
nubes, la lluvia y otros fenómenos atmosféricos. Como podéis imaginar, gráficamente, ***Shadow of Memories*** es un título bastante completito para **PlayStation 2**. En lo que se refiere a la jugabilidad, el control del personaje es bastante sencillo, algo normal teniendo en cuenta que se trata de una aventura al más puro estilo clásico. Durante las exploraciones por la ciudad, Eike tendrá que hablar con sus habitantes buscando pistas, solicitando que hagan algo que pueda ayudarle en su labor o recibiendo ítems que serán útiles más tarde. Hay que tener en cuenta que en cada capítulo habrá determinadas zonas de la ciudad innaccesibles. Unos amenazantes perros negros marcarán las fronteras y

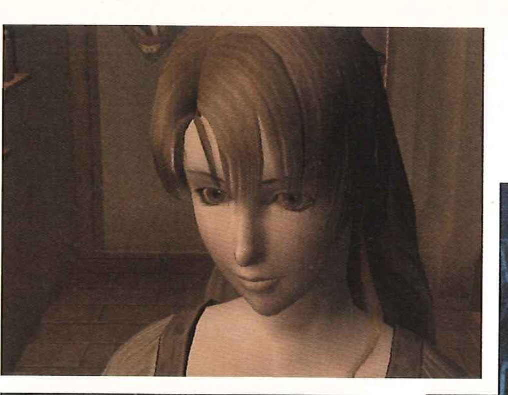


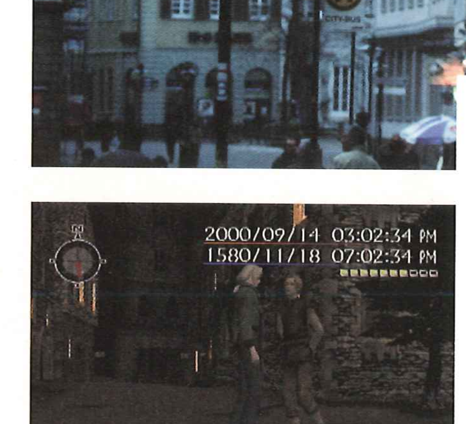


Homunculus

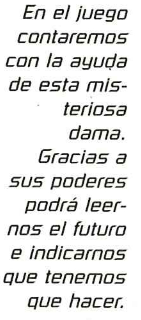
Este es el nombre del ser que rescata a Eike de la muerte. Desde un caótico escenario, le ofrece una segunda oportunidad para regresar al mundo de los vivos y hacer todo lo posible para que su muerte no vuelva a ocurrir.







también estarán señalizadas las puertas en las que podemos entrar. ***Shadow of Memories*** es uno de los juegos que estaba esperando como agua de mayo y, aunque todavía es pronto, creo que el halo de misterio que le rodeaba se ha difuminado un poco, y que no me quedaré tranquilo hasta que el innombrable *Silent Hill 2* caiga en mis manos.





En el juego contaremos con la ayuda de esta misteriosa dama. Gracias a sus poderes podrá leernos el futuro e indicarnos que tenemos que hacer.


namco



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADORA: KCEJ
- GÉNERO: ACCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 01-03-2001

Parece claro, o al menos así vienen a demostrarlo juegos como éste que, tras unos inicios algo titubeantes, el catálogo de **PS2** se está convirtiendo en un escaparate lleno de joyas. Gran parte de la culpa de que esto sea así la tiene **Konami**, y en especial ese genio visionario llamado **Hideo Kojima**. Y es que, lo que muchos podrían considerar una obra menor ante la omnipotencia del esperadísimo *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, (juego del que se incluye una demo en el *package* original japonés de **Z.O.E.**) se ha revelado como una nueva

ZONE OF THE ENDERS

La odisea robótica de Hideo Kojima.

obra maestra y como el juego de *mechas* (gigantescos robots de combate) más importante de la historia. No podría ser de otra manera, dado el grupo de personas que están tras él: **Hideo Kojima** esta vez se ha reservado las labores de producción; el director es **Noriaki Okamura**, famoso por ser el responsable de la serie de *girlfriend simulators Tokimeki Memorial*, de gran éxito en **Japón**. El diseño de los *mechas* ha corrido a cargo de **Yoji Shinkawa**, creador de los personajes de *MGS*, y el de los protagonistas humanos ha sido labor de **Nobuyoshi Nishimura**, conocido por su aportación a la serie Gundam. El juego se desarrolla en un entorno gráfico 3D de una belleza y una solidez increíble, y los robots están diseñados con tal cantidad de polígonos y se mueven con tanta fluidez en las espectaculares batallas que es fácil olvidar su origen mecánico. Tras todo este despliegue de medios subyace un argumento rico y complejo, la historia de un joven de 14 años llamado Leo Stenbuck que se ve envuelto en una aventura que cambiará el destino de la raza humana a partir del año 2172, fecha en la que da comienzo la gran odisea.

ON:

▲ Es un juego revolucionario en todos los aspectos: entorno gráfico, diseño y mecánica de juego. Sin duda sentará un antes y un después en la historia de **PS2**.

OFF:

▼ La afición al universo de los mechas no está tan extendida en nuestro país como en **Japón**, aunque seguro que tras la llegada de este juego surgirá una legión de fanáticos.



Esta misteriosa mujer, llamada Viola, a bordo del robot Neith, será la protagonista de vuestro primer gran enfrentamiento. A lo largo del juego te encontrarás con ella en muchas ocasiones. Es un personaje importante dentro de la trama de ZOE.







FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 25-01-2001

En un principio fue pensado para **Nintendo 64** pero fue trasladado posteriormente a **PlayStation**. ***Onimusha*** llega finalmente a los 128 *bits* de **Sony**. **Capcom** nos propone una aventura de acción con ciertos toques de terror (muy suave, todo hay que decirlo) y ambientada en el **Japón** medieval. Aunque todos pensábamos que la compañía se decidiría a crear un entorno en 3D, ha optado finalmente por una mezcla entre fondos prerenderizados y objetos tridimensionales. El resultado es espectacular con impresionantes escenarios que representan fielmente edificios y motivos de la época. El toque final se ha conseguido gracias a los múltiples efectos que aprovechan el potencial del *hardware* para crear fuego, humo, diferentes objetos luminosos o las impresionantes transparencias del agua y el camuflaje de algunos enemigos. Estos, como el resto de personajes, también han sido recreados al detalle. Baste como ejemplo, que para el protagonista, Samanosuke, se ha contado con un famoso actor nipón, **Takeshi Kaneshiro**. Su cara fue modelada, digitalizada y capturados sus movimientos para simular fielmente las expresiones faciales que aparecen en

ONI - MUSHA WARLORDS

Capcom despliega su arte en una aventura de acción



El espíritu del mal

Samanosuke tendrá que emplear todo su talento como espadachín para liberar a la princesa Yuki.

Pero no será suficiente, también deberá contar con los poderes que le serán otorgados. Nada más empezar, Samanosuke, obtendrá un brazalete que le permite absorber el alma de sus enemigos después de un combate. Después conseguirá una espada que tiene un golpe especial con un rayo y otra con uno de fuego. Ambas tienen barra de energía, así que tendrás que reservarlas para los final bosses.







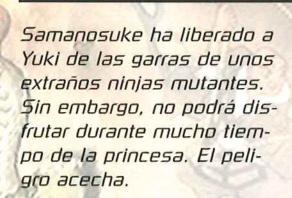


el juego. Sin duda, el argumento escrito por **Flagship** (responsables de la serie *Resident Evil*) crece en intensidad al ser conscientes de las emociones de los personajes, por lo que la historia se convierte en uno de los principales alicientes de ***Onimusha***. Tras una impresionante intro, Samanosuke, intentará librar a la princesa Yuki combatiendo contra todo un ejército de seres infernales. En un principio, contará tan sólo con su espada. Pero según avanza el juego, nuestro héroe será ayudado por entidades que le otorgorán poderes sobrehumanos para combatir a los demonios que tienen secuestrada a la chica. Un misterioso brazalete le servirá para absorber la energía de sus enemigos muertos, y dos espadas con golpes especiales le facilitarán sus enfrentamientos contra los tozudos jefes finales que encontrará en su camino. Básicamente, el control y la mecánica de ***Onimusha*** son casi idénticos a cualquier *Resident Evil*. Sin embargo, las dosis de acción en los combates son mucho mayores en este título. **Capcom** tampoco se ha olvidado de incluir rebuscados *puzzles* que aportan un toque de aventura que alarga la vida del juego. Finalmente, para ambientar las peripecias de Samanosuke, se ha contado con la **Nueva Orquesta Filarmónica de Japón**, dirigida por un director reconocido a nivel mudial, **Samuragouchi**. Se han incluido también unos cuantos instrumentos tradicionales japoneses que consiguen la atmósfera perfecta para un juego como ***Onimusha***. Tengo que decir, que hacía tiempo que una banda sonora no me sorprendía tan gratamente como la de este título. En fin, hay que reconocer que los creadores de ***Onimusha*** son unos genios. No quiero imaginar lo que serán capaces de hacer dentro de un par de años con esta consola.

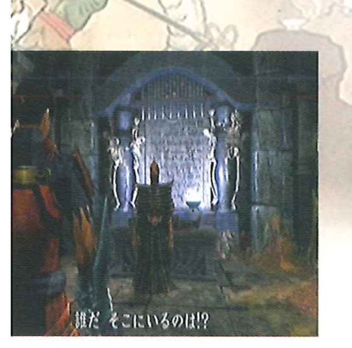
ON: ▲ Capcom ha realizado auténtico encaje de bolillos con los efectos de luz y la expresión facial de los personajes, que hacen que el juego parezca casi real.

OFF: ▼ Después de ver lo que esta compañía ha sido capaz de hacer con Resident Evil Code: Veronica, no nos explicamos por qué no ha decidido desarrollar este título con escenarios 3D.

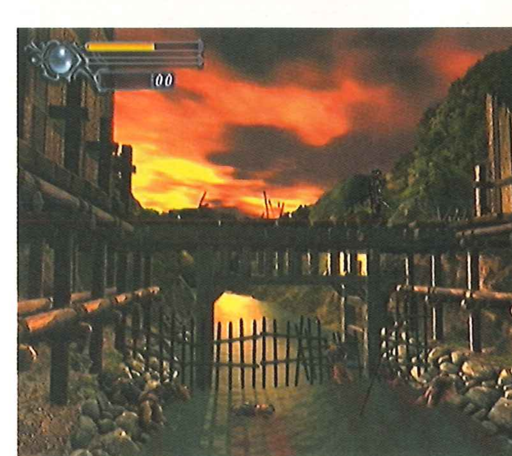




Samanosuke ha liberado a Yuki de las garras de unos extraños ninjas mutantes. Sin embargo, no podrá disfrutar durante mucho tiempo de la princesa. El peligro acecha.





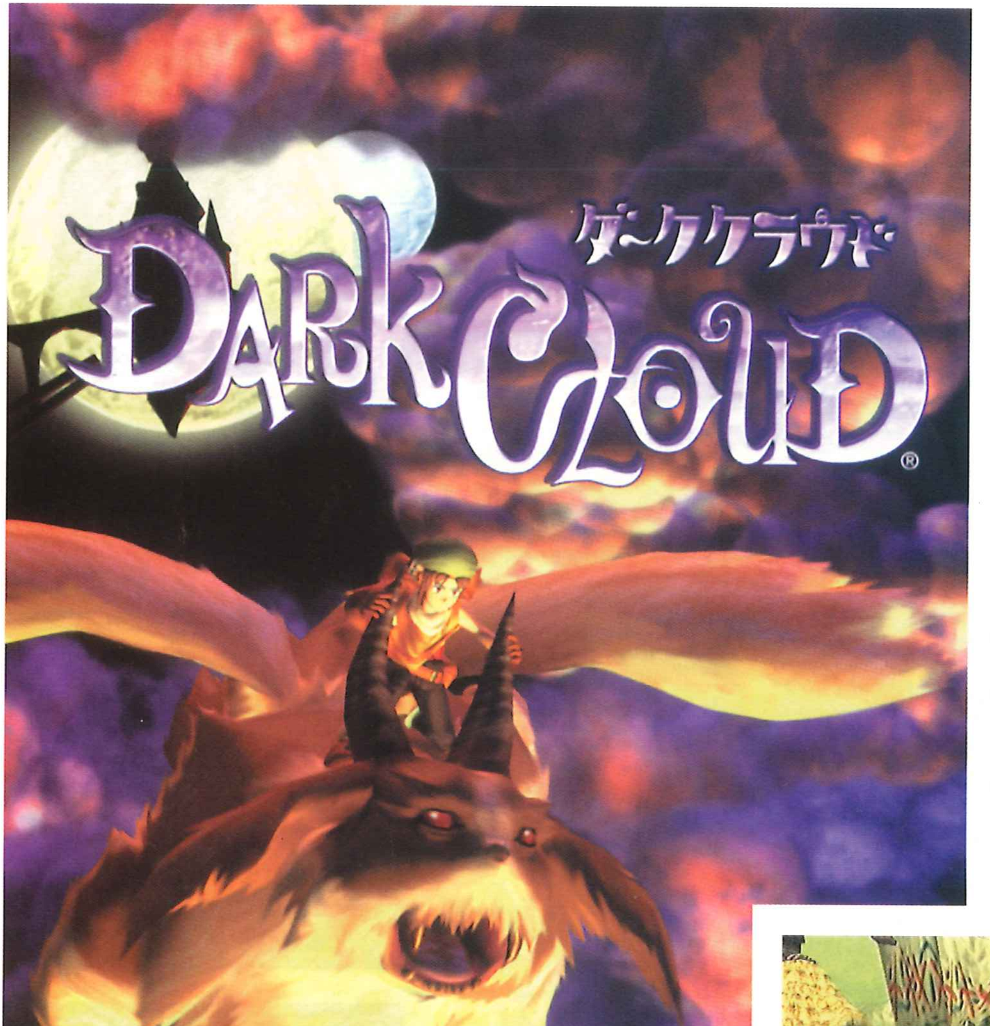


FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADORA: LEVEL 5
- GÉNERO: GEORAMA ACTION RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 14-12-2000



Aunque el bautismo por parte de sus creadores como *Georama RPG* pueda parecer un tanto ostentoso y confuso en un principio, es justo reconocer que ***Dark Cloud*** se desmarca del resto de *RPGs* gracias a la posibilidad de crear nuestros propios escenarios, algo que nos trae a la memoria pasajes de clásicos como *Actraiser* o *Legend of Mana*. Tras esta máscara de *Action RPG* de nueva generación, encontramos un título que ha sabido conjugar con cierto éxito fórmulas variadas, clásicas y efectivas en las que se mezclarán, a partes casi iguales, exploración, diálogo, creación de nuestros escenarios y, por supuesto, combates. La historia de ***Dark Cloud***, que podréis seguir a través de una sugerente secuencia de introducción, nos convierte en Toan, el único superviviente de la aldea de Norun, cuya misión será devolver a la vida a cinco pueblos devastados por el binomio enemigo Flag-Djinn. El proceso de regeneración de estos mundos nos obligará a visitar *dungeons* generados aleatoriamente en busca de las cápsulas las que encierran en su interior todos los elementos que daban forma a los escenarios. Una vez completado cada *dungeon* podremos volver a la superfi-







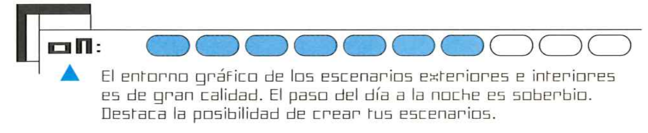
Los escenarios exteriores de Dark Cloud reflejarán fielmente el leve paso del día a la noche con logradísimos efectos de iluminación.

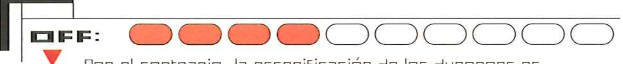
DARK CLOUD

Sony inventa un nuevo género: el Georama RPG

cie para crear a nuestro antojo un nuevo emplazamiento, en el que confluirán de nuevo los elementos y personas que fueron arrasados en su momento. Así, poco a poco y *dungeon* tras *dungeon*, tendremos que regenerar totalmente cada zona y enfrentarnos al *final boss* correspondiente. ***Dark Cloud*** está dividido en seis escenarios (Norun Village, Village of Matatagi, Queens, Muska Rakka, Yellow Drop y Corridor of the Clouds) de variada y rica ambientación, aunque excesiva pulcritud, en los que destaca la perfección alcanzada en los efectos de iluminación, que recrea el ciclo solar diario, las rutinas gráficas que dan vida a las corrientes de agua o las antorchas que iluminan la noche y deforman la imagen por el efecto del calor. Por su parte, los *dungeons* también han sido elaborados con la ambientación adecuada, pero pecan de ser excesivamente repetitivos y simples. El control sobre los protagonistas (podremos utilizar hasta cinco personajes diferentes durante el juego, además de Toan) es perfecto, si exceptuamos algunos fallos en el seguimiento de la cámara, y todos han sido dotados de suaves y realistas animaciones. El apartado audio del juego también es muy correcto, con una banda sonora eficaz y agradable al oído y una colección de *FX* que ambientan correctamente todas las situaciones. Para los amantes de las comparaciones os diré que se han incluido el desgaste progresivo del armamento (*Evergrace*), combates y secuencias al estilo QTE (*Shen Mue*), o bocadillos para representar los diálogos (*Vagrant Story*)... Parece como si **Level 5** (sus creadores) hubieran cogido lo más destacado del género y lo hubieran fusionado en un sólo título. ***Dark Cloud*** es el primer intento, y muy digno, de crear un *Action RPG* diferente para **PS2**, en el que cobra especial importancia, y además lo denomina como *Georama*, la posibilidad de generar escenarios a nuestro antojo.

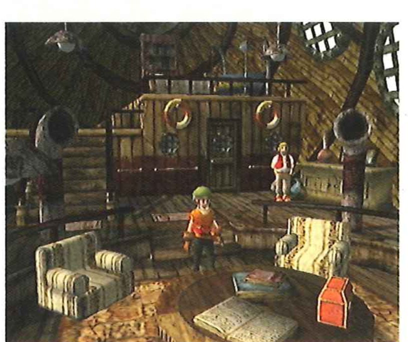



ON:
El entorno gráfico de los escenarios exteriores e interiores es de gran calidad. El paso del día a la noche es soberbio. Destaca la posibilidad de crear tus escenarios.

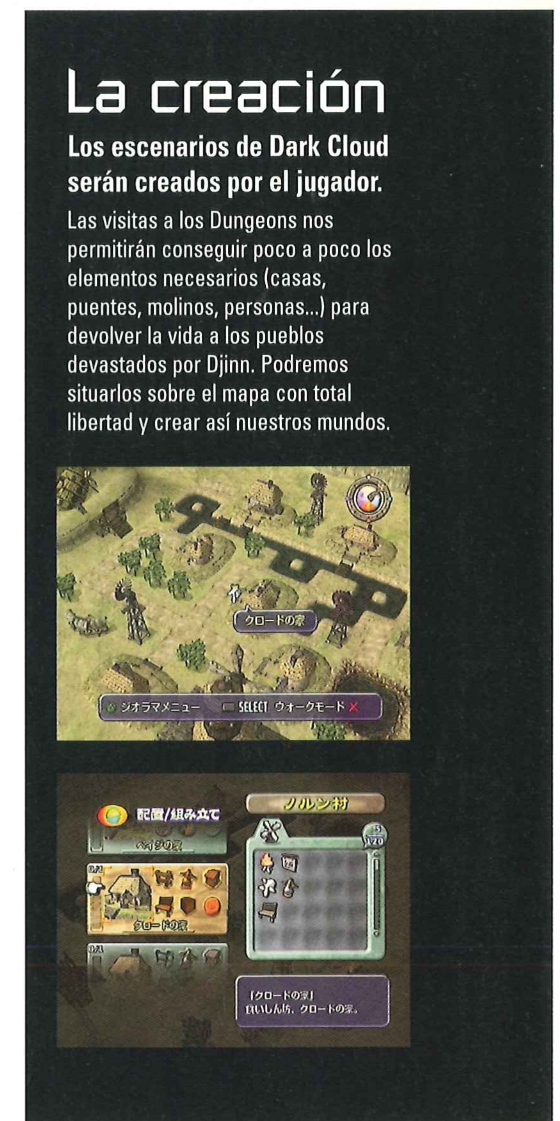

OFF:
Por el contrario, la escenificación de los dungeons es demasiado repetitiva. Al ser uno de los primeros RPG de una consola, es demasiado básico en casi todos sus apartados.







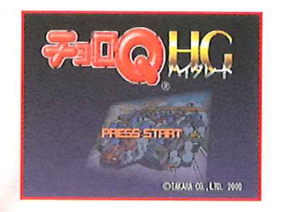
En el interior de las construcciones, además de emplear la vista en primera persona, podremos desplazarnos con ella con total libertad.



La creación

Los escenarios de Dark Cloud serán creados por el jugador.

Las visitas a los Dungeons nos permitirán conseguir poco a poco los elementos necesarios (casas, puentes, molinos, personas...) para devolver la vida a los pueblos devastados por Djinn. Podremos situarlos sobre el mapa con total libertad y crear así nuestros mundos.

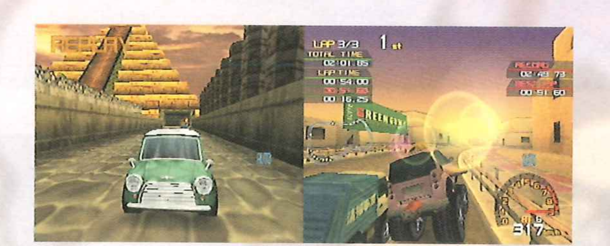


A pesar de nuestra devoción por la saga de **Takara**, somos realistas y sabemos que, aunque estemos en los comienzos de **PS2**, ya hay decenas de juegos con más nombre y atractivo que este ***Choro Q HG***. Pero ese realismo no nos impedirá añadir que para los fanáticos que siguieron los pasos de ***Choro Q*** en **PSX**, esta nueva versión supone una oportunidad inmejorable de poder disfrutar por primera vez de este juego sin sus tradicionales carencias técnicas. No es que sea el no va más de la perfección (aún se pueden apreciar algunas pérdidas de polígonos) pero ***Choro Q HG*** cuenta, por fin, con una apariencia brillante y muy atractiva, unos movimientos de pantalla y de vehículos realmente suaves, un enorme despliegue de efectos visuales y una gran dominio de las texturas. Como ese era el apartado en el que nunca dio la talla esta saga, todo aquello por lo que nos pareció sobresaliente adquiere una nueva dimensión y por ello queremos que prestéis un poco de atención a este juego... pese a ser inferior a otros títulos del género. ***Choro Q HG*** nos parece interesante por muchas razones. Se trata de un juego muy original tanto en su



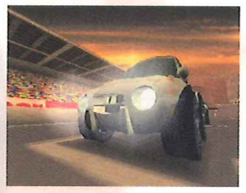
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: TAKARA
- DESARROLLADOR: TAKARA
- GÉNERO: ARCADE DE CONDUCCION
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: 21-12-2000









Uno de los juegos de coches más originales de todos los tiempos comienza con buen pie en **PS2**









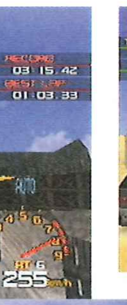
CHORO Q HIGH GRADE

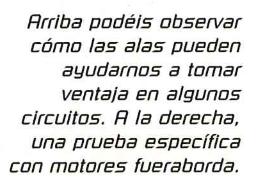
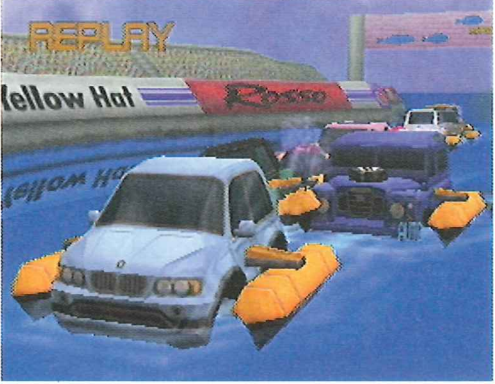
Cuando la caricatura supera a la realidad

estructura como en su fabulosa oferta. Cientos de coches, decenas de circuitos, muchos torneos, cientos de opciones para mejorar los vehículos, pruebas de habilidad absolutamente sorprendentes y un esquema de juego en el que nunca sabremos a ciencia cierta si estamos cerca del final, hacen de este ***Choro Q*** un título con unas impresionantes posibilidades de entretenimiento. Además, como han abandonado el modo Historia, que tantos problemas nos ocasionó a los que no tenemos ni idea de japonés, y se han pasado a la línea de la versión de **Nintendo 64** (correr y correr y poco más) resultará mucho más sencillo jugar y no nos volveremos locos a la hora de mejorar el coche en sus componentes. La única cuestión que debe preocuparnos es ganar y ganar carreras para abrir nuevos modos y circuitos y también acumular premios para mejorar el coche. Por cierto, ahora se han añadido nuevos elementos de vital importancia como alas, flotadores, esquís o motores fueraborda y cosas por el estilo que se irán haciendo imprescindibles a medida que avancemos. Por lo demás, lo de siempre diversión total, carreras frenéticas, nuevas pruebas, un modo para dos jugadores con varios subjuegos y un montón de sorpresas más que seguro nos llevará mucho tiempo descubrir. Eso ha sido y es lo que hasta la fecha nos maravilló de esta saga: su impresionante universo de posibilidades. Para conocer todas sus «sorpresas» seguro que necesitaremos, como mínimo, cientos de horas de juego.



Algunas pruebas especialmente complicadas tienen como premio un nuevo y, en ocasiones, particularísimo coche.



Arriba podéis observar cómo las alas pueden ayudarnos a tomar ventaja en algunos circuitos. A la derecha, una prueba específica con motores fueraborda.

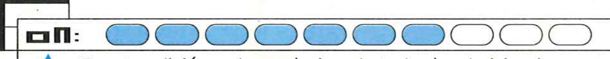




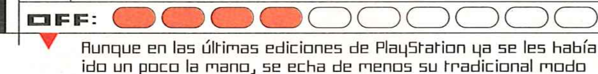

Modo Multijugador

Otra modalidad que ha salido muy beneficiada en esta versión para PS2 del clásico de Takara.

Gracias al Multitap de **PS2** podremos disfrutar de inolvidables partidas para cuatro jugadores simultáneos. La opción para dos también nos ha parecido muy buena tanto por su calidad técnica como por las opciones y número de circuitos.



En esta edición se han solucionado todas las deficiencias técnicas y las mejoras gráficas son notables. En jugabilidad, es todo un ejemplo de entretenimiento y durabilidad.



Aunque en las últimas ediciones de PlayStation ya se les había ido un poco la mano, se echa de menos su tradicional modo Historia con cientos de pruebas, carreras y secretos.

por << Chip & Ce >>



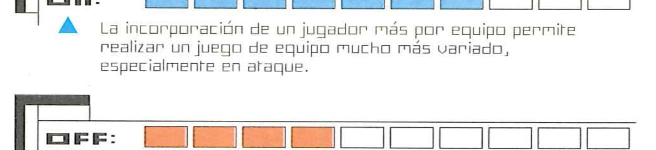
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: EUROCOM
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-6
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO-2001

Frente a los simuladores clásicos, **Midway** creó una recreativa en la que se incluían partidos dos contra dos en campo completo y sin reglas. Con el tiempo la compañía ha lanzado diferentes títulos con este esquema, logrando sus mayores cuotas de popularidad con *NBA Jam*. El mismo sistema es utilizado en ***NBA Hoopz***, aunque como novedad destaca el aumento de jugadores en cancha (de 2 a 3). Esta circunstancia permite mayor variedad de acciones, especialmente en ataque. Lo que se mantiene es la ausencia de normas. Este aspecto es complementado por un sencillo control, una acción trepidante al estilo de una recreativa. Destaca el turbo para realizar saltos encima de la canasta, o vuelos desde fuera de la línea de 3 puntos. El programa se complementa con la colaboración de **Shaquille O'Neal** en la captura de movimientos y con un conjunto de minijuegos.

NBA HOOPZ

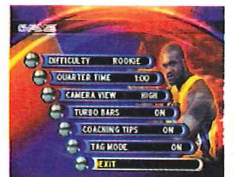
El sucesor de NBA Jam nos presenta un baloncesto 3 contra 3 en el que todo vale



La incorporación de un jugador más por equipo permite realizar un juego de equipo mucho más variado, especialmente en ataque.

OFF:

La sencillez en el control, tan sólo utiliza cuatro botones, hace que las acciones individuales de los jugadores sean muy limitadas.







zLejos del concepto tradicional de otros simuladores, el programa tiene en la rapidez, en la espectacularidad y en la rapidez sus mejores aliados.



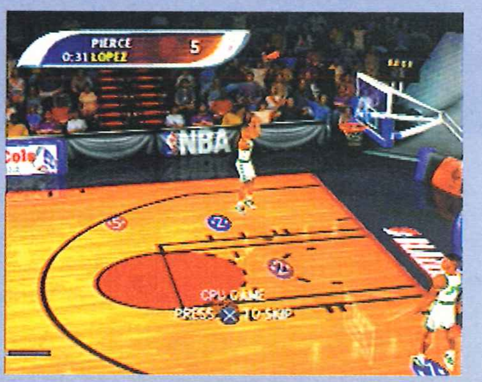


Minijuegos

El programa ofrece varios minijuegos que aportan un poco de variedad.

dentro de los diferentes minijuegos se incluyen, entre otros, un concurso de tres puntos y un partido todos contra todos entre tres jugadores en una canasta.







por << Molokai >>



Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** KONAMI
- **DESARROLLADOR:** KCEO
- **DISTRIBUIDOR:** KONAMI
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** CD ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1 - 8
- **FECHA DE APARICIÓN:** MARZO 2001

Todas las comparaciones resultan odiosas, pero ***ESPN NBA 2night*** tiene aún que mejorar si quiere medirse en igualdad de condiciones a la «bestia» de **EA**, *NBA Live*. Aunque los gráficos merecen buena nota no es menos cierto que la animación presenta algunos fallos, que probablemente serán corregidos en la versión definitiva del juego. Sí se ha conseguido un equilibrio entre la seriedad exigible a un deporte de alta competición (estrategias incluidas) y la espectacularidad de los mates, tapones o los pases sin mirar, tan celebrados por los amantes de la plasticidad de este deporte. Lo más destacable es la perfecta personalización de los movimientos de cada jugador: los estremecedores mates de **Vince Carter** o el ágil juego de pies de **Tim Duncan** son tan virtuosos como los que habitualmente realizan sobre el parqué. Atención a las fantásticas repeticiones.

ESPN NBA 2 NIGHT

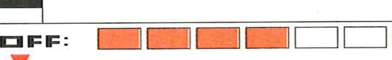
Konami también acepta el reto del baloncesto NBA para PS2

ON:

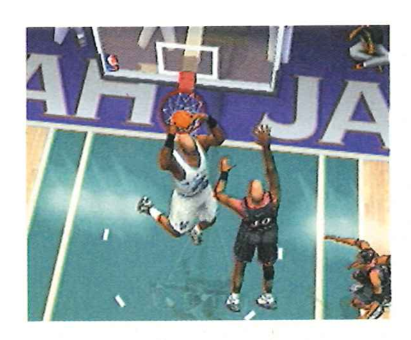


Cada baloncestista ha sido dotado de un repertorio de movimientos sorprendentemente similares a los reales. El seguimiento con las diferentes cámaras es impresionante.

OFF:



En la beta que hemos visto se aprecian algunos movimientos algo desconcertantes y los jugadores controlados por la IA pierden balones o cometen infracciones incomprensiblemente.





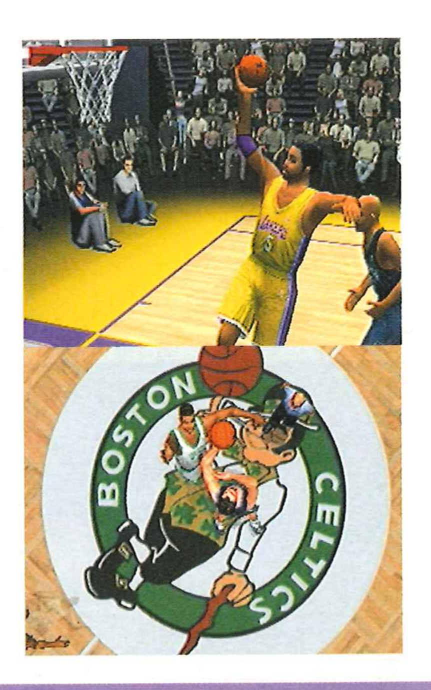
Las repeticiones son de una calidad impresionante, difícilmente superables.

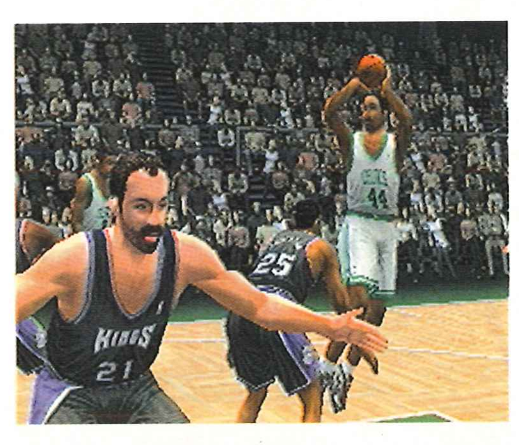










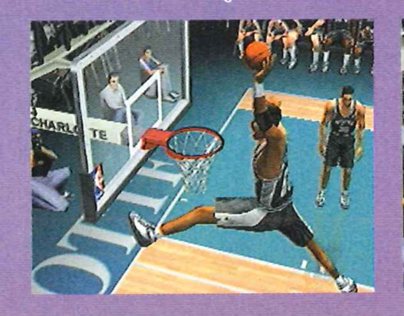


La licencia NBA permite contar con todos los equipos. Los nostálgicos echarán de menos equipos y jugadores de otras décadas.

MATES

No hay forma más demoledora de culminar una jugada.

Hasta 25 mates diferentes pondrán de manifiesto la potencia y habilidad de los «dunkers» más consagrados. Que tiemblen los aros.





por << J. C. Mayerick >>

FICHA TÉCNICA

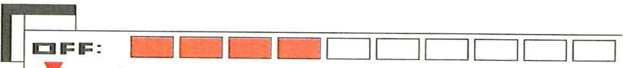
- COMPAÑÍA: INTERPLAY
- DESARROLLADOR: BIOWARE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 30-03-01



Shiny dejó a todos boquiabiertos con un extraño arcade de plataformas llamado **MDK**. Más tarde, **BioWare** se encargó de crear la segunda parte para la, por aquel entonces, novicia **Dreamcast**. Una secuela que complació a muchos y defraudó a otros tantos, que esperaban mucho más de las consolas de nueva generación. **Bioware**, de nuevo, se atreve con la adaptación para ***PlayStation 2*** de esta secuela, en lo que ahora sí es una obligación el explotar al máximo la potencia gráfica y de proceso de la consola de **Sony**. Algo que no se intuye todavía en la beta que obra en nuestras manos, y que deja entrever una extensa lista de *bugs* y modificaciones que deberán ser resueltas de aquí a la fecha de publicación. Hoy por hoy, ***MDK 2 Armageddon*** no es siquiera igual de bueno que la versión para **Dreamcast**. En unos días, esperemos, llegará la versión final del juego que, seguro, mostrará una mejor apariencia.

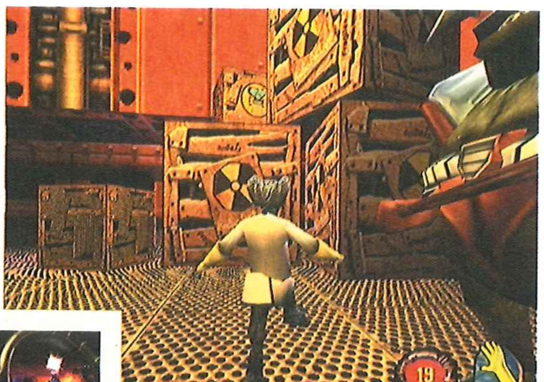
MDK2 ARMAGEDDON

Interplay versiona la segunda parte del MDK



ON: El ambiente barroco-futurista que rodea a todo el juego es uno de los principales alicientes de esta aventura. De ahí que el potencial gráfico de PS2 resalte aun más dicho aspecto.

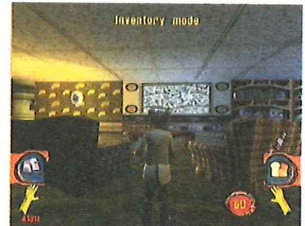
OFF: Es una beta sí, pero resulta preocupante que el entorno 3D se mueva bruscamente, o que el personaje principal carezca de las geniales sombras de la versión Dreamcast.











MDK2 Armageddon para PlayStation 2 mantiene la misma estructura que la adaptación realizada por BioWare para Dreamcast.

Del cómic a la pantalla

La secuencia de introducción de MDK 2 es tan original como atractiva.

Muchas veces no es necesario recurrir a las 3D para crear una buena secuencia de introducción. Es más, con un poco de imaginación y las dotes de un buen dibujante de comics, es fácil recrear intros tan original como las de **MDK2**... y cien veces más vistosas.





por << Doc >>

FICHA TÉCNICA

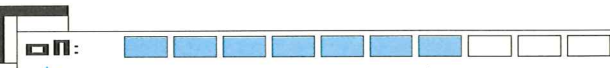
- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: JESTER INTERACTIVE
- DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CREACIÓN MUSICAL
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-8
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO-2001

La gente de **Jester** no para. Tras *Music 2000*, **Tim Wright** y su eficiente equipo de programadores se puso manos a la obra con los *kits* de desarrollo de **PS2** y ya tienen a punto ***MTV Music Generator 2***, la tercera entrega de esta peculiar saga musical. Lo más destacado de esta nueva entrega es la simplificación de su manejo, la posibilidad de utilizar los 64 canales de sonido de **PlayStation 2** en su totalidad y el nuevo entorno visual, basado en diferentes *skins* seleccionables. Una de las sorpresas que nos tienen preparados los programadores para la salida al mercado de ***MTV MG2*** consiste en un Sampler USB, el cual nos servirá para conectar a nuestra **PS2** cualquier fuente de audio para samplear. Al igual que en la anterior entrega, ***MTV Music Generator 2*** incluye el modo Jam, en esta ocasión para hasta ocho jugadores, y nuevas librerías de *loops* y samples de estilos como Indie, Garage, Techno o Rock.

MTV MUSIC GENERATOR 2

La potencia de PlayStation 2 aplicada a la creación musical

ON:



El manejo es muy intuitivo, el entorno gráfico seleccionable por skins es genial y la potencia de PS2 permite hacer auténticas maravillas en pocos minutos.

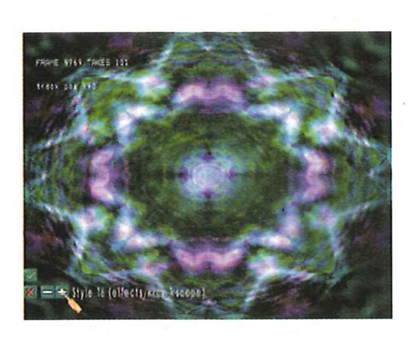
OFF:



La única pega que le encontramos a MTV Music Generator es la imposibilidad de samplear loops a través del lector DVD de la consola; sólo podremos hacerlo con el Sampler USB.







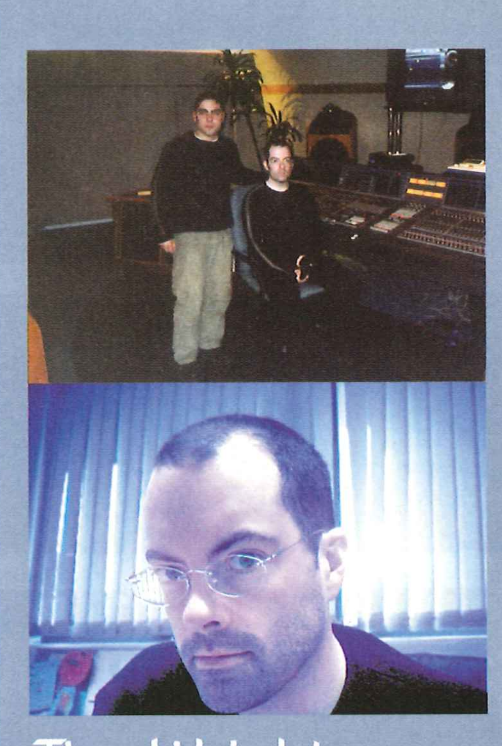


En esta nueva entrega para PS2, tendremos la posibilidad de activar una opción para ver los vídeos en tres dimensiones, con ayuda de unas gafas de lentes bicolor.









Tim Wright

Estuvimos en Londres con el programador de Music y Music 2000

Gracias a **CodeMasters**, pasamos una tarde en los famosos estudios de **Abbey Road** y hablamos con **Tim Wright**, creador de **MTV MG2**, el cual nos desveló algún que otro secretillo como el del Sampler USB que están preparando para **PS2**.

por << J. C. Mayerick >>

Ficha Técnica

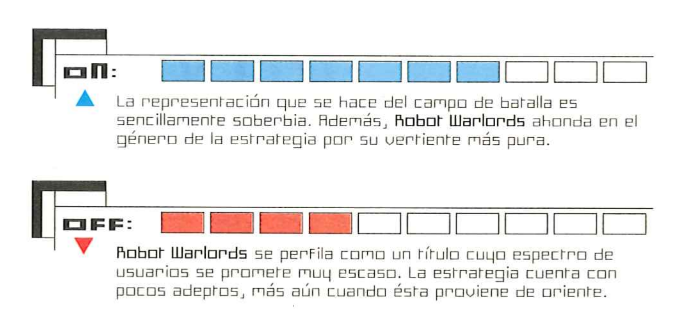
- COMPAÑÍA: DAZZ
- DESARROLLADOR: NEXUS INTERACT
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO-2001



ROBOT WARLORDS

Acclaim distribuirá el segundo juego de estrategia para PS2

El género de estrategia a los japoneses les encanta, aunque a su manera. Esto es, con golpes especiales, niveles de energía, de ataque y demás y, cómo no, ***Mech Warriors*** en cada esquina del mapeado. Vamos, como los clásicos de estrategia de **SSI** (*Panzer general* entre otros) sólo que con ese toque de distintción tan particular que sólo los orientales saben dar a sus producciones. En todo caso, ***Robot Warlords*** (al que se conoce como **Velvet File** en **Japón**) nos recuerda a otro estupendo juego de estrategia, de **Koei** para más señas, que curiosamente ya se analizó en el número uno de ***PlayStation 2 Revista Oficial***. Su nombre es *Kessen* y la crudeza de sus menús en la fase pre-bélica, daba paso a una excepcional puesta en escena del campo de batalla. Un exquisito tratamiento gráfico que no serviría más que para camuflar otro tipo de carencias que, por el momento, no hallamos en este ***Robot Warlords***.



ON: La representación que se hace del campo de batalla es sencillamente soberbia. Además, **Robot Warlords** ahonda en el género de la estrategia por su vertiente más pura.

OFF: **Robot Warlords** se perfila como un título cuyo espectro de usuarios se promete muy escaso. La estrategia cuenta con pocos adeptos, más aún cuando ésta proviene de oriente.

Combates por turnos

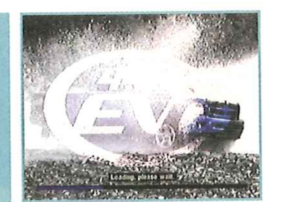
Nexus recupera la estrategia por turnos, al estilo clásico.

En **Robot Warlords**, la batalla se desarrolla en un número determinado de turnos. En cada turno, el jugador puede desplazar a todos sus Mechas (robots) y realizar un ataque, así como determinar diferentes tácticas defensivas o movimientos especiales.





por << J. C. Mayerick >>



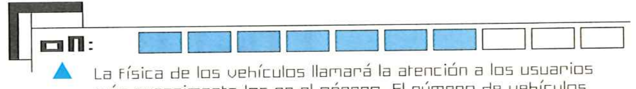
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: TAKE 2 INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: TERMINAL REALITY
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO-2001

La tendencia seguida en los últimos meses en el género de la conducción ha llevado a crear una especie de libro de estilo del buen simulador de conducción. Licencias oficiales, un extraordinario garaje de vehículos y la posibilidad de realizar todo tipo de modificaciones en estos, podrían ser las tres reglas básicas del librillo del buen simulador. ***4x4 Evo*** ha tomado dicha senda (que inició en su día *Gran Turismo* y que siguieron ilustres como *Colin McRae Rally*), aunque para ello se ha hecho acompañar de una variante tan atractiva como los vehículos todo-terreno. De hecho, el apartado más vistoso de ***4x4 Evo*** es la fidelidad de movimientos de los vehículos, que parecen representar con total exactitud la física de este tipo de automóviles. El juego, por último, contará con un total de 15 circuitos diferentes, un catálogo de 70 vehículos (de nueve marcas distintas) y una simulación soberbia del agente climatológico.

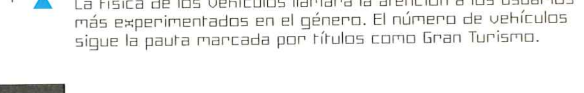
4X4 EVOLUTION

Take 2 se adentra en la simulación de los todo-terreno



ON:

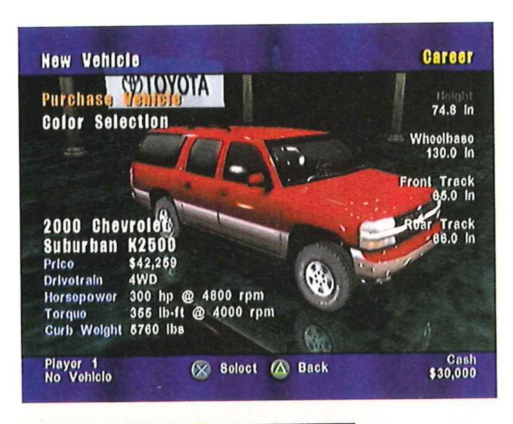
La física de los vehículos llamará la atención a los usuarios más experimentados en el género. El número de vehículos sigue la pauta marcada por títulos como Gran Turismo.

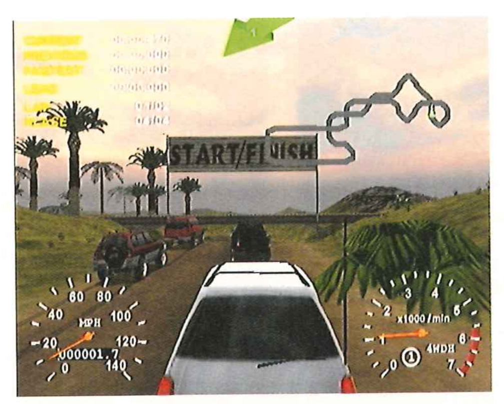


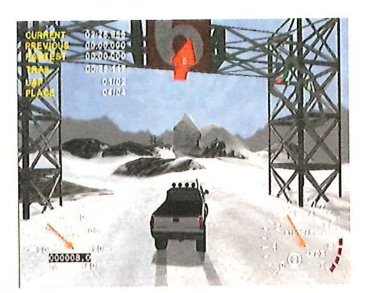
OFF:

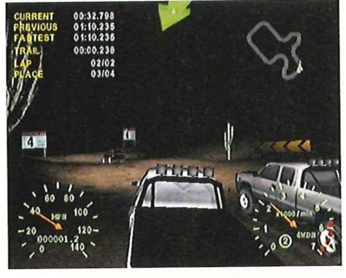


Aún queda mucho para ver 4x4 Evo totalmente terminado, pero en él se aprecia una cierta falta de tensión en las carreras. Además, el control del vehículo deber mejorarse.

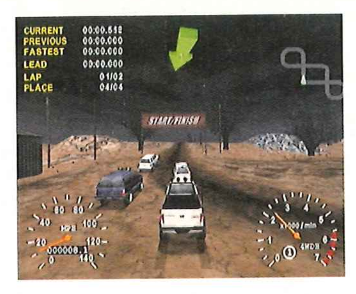


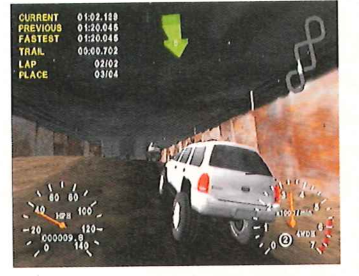


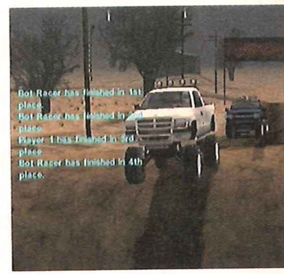


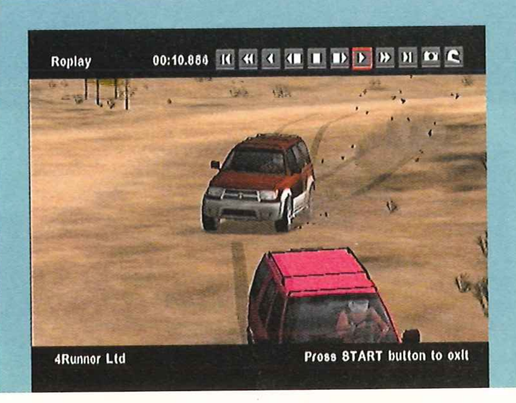


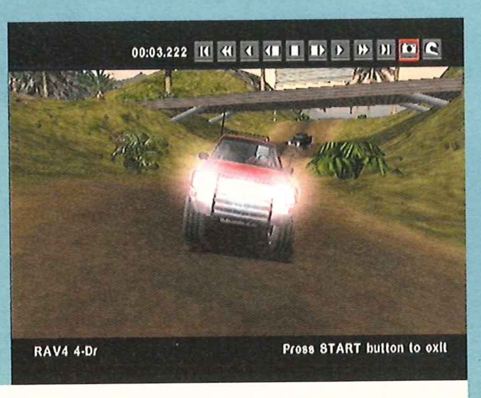
La oscuridad de la noche impide que la conducción sea más rápida, más aún con la escasa potencia de los faros de serie.









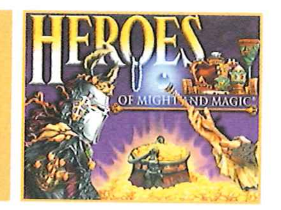


Repeticiones

Control total para el repaso de todo lo sucedido durante la carrera

Es una de las opciones más apreciadas en los simuladores, sean del tipo que sean, son las repeticiones. Es en ellas donde se logra el máximo nivel de realismo, de ahí que **4x4 Evolution** cuente con un magnífico «reproductor» desde el que es posible retrasar y avanzar la imagen, así como congelarla y cambiar entre todas las cámaras disponibles. Por supuesto, también guardarlas.

por << Dani 3PO >>



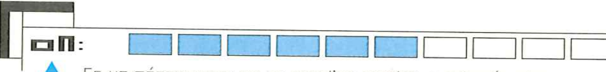
La estrategia nunca ha sido un género muy representado en el mundo de las consolas. Sin embargo, parece que esto va a cambiar con los títulos que se avecinan para **PS2**. *Age of Empires 2* o este *Heroes of M&M* demuestran que, bien adaptada, la estrategia puede dar mucho de sí en este soporte. En este caso nos hallamos ante una versión totalmente remozada, sobre todo a nivel gráfico, de la serie que tanto éxito ha cosechado en PC. El entorno es ahora completamente en 3D, incluidas las luchas, que ahora son mucho más espectacuares. La gestión del reino y de las tropas se ha simplificado, adaptándolas perfectamente a las posibilidades y el pad de **PS2**. Los menús también se han hecho mucho más intuitivos, así como el control, que ahora se realiza totalmente en tiempo real. Estrategia militar ambientada en un medievo fantástico que sin duda sentará un precedente importante en la flamante consola de **Sony**.

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: NEW WORLD COMPUTING
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 06-04-01

HEROES OF MIGHT & MAGIC

Estrategia medieval en estado puro.



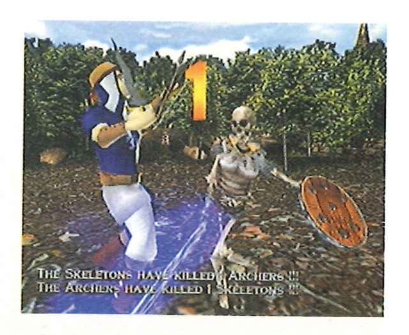
Es un género que no se prodiga mucho, y además viene avalado por un gran éxito en el mundo de los compatibles. No se trata de una simple conversión.



Puede que el estilo de juego no sea el más atractivo para los usuarios de PS2. Quien busque la acción de los juegos tipo Command & Conquer se verá decepcionado.







Una gran saga

los ususarios de PC hace mucho tiempo que disfrutan ya de las bondades de estos juegos.

3DO ha creado para la ocasión una entrega exclusiva de esta serie, que rompe con la presentación tradicional vista en las tres entregas para compatibles.





CHOOSE A CHARACTER

SORCERESS	
LEADERSHIP	60
GOLD	10000
COMMISSION	3000
ARMY	PEASANTS
ARMY	SPRITES
MAGIC ABILITY	YES
SPELL POWER	2
MAX SPELLS	5

PRESS X TO SELECT THIS CHARACTER

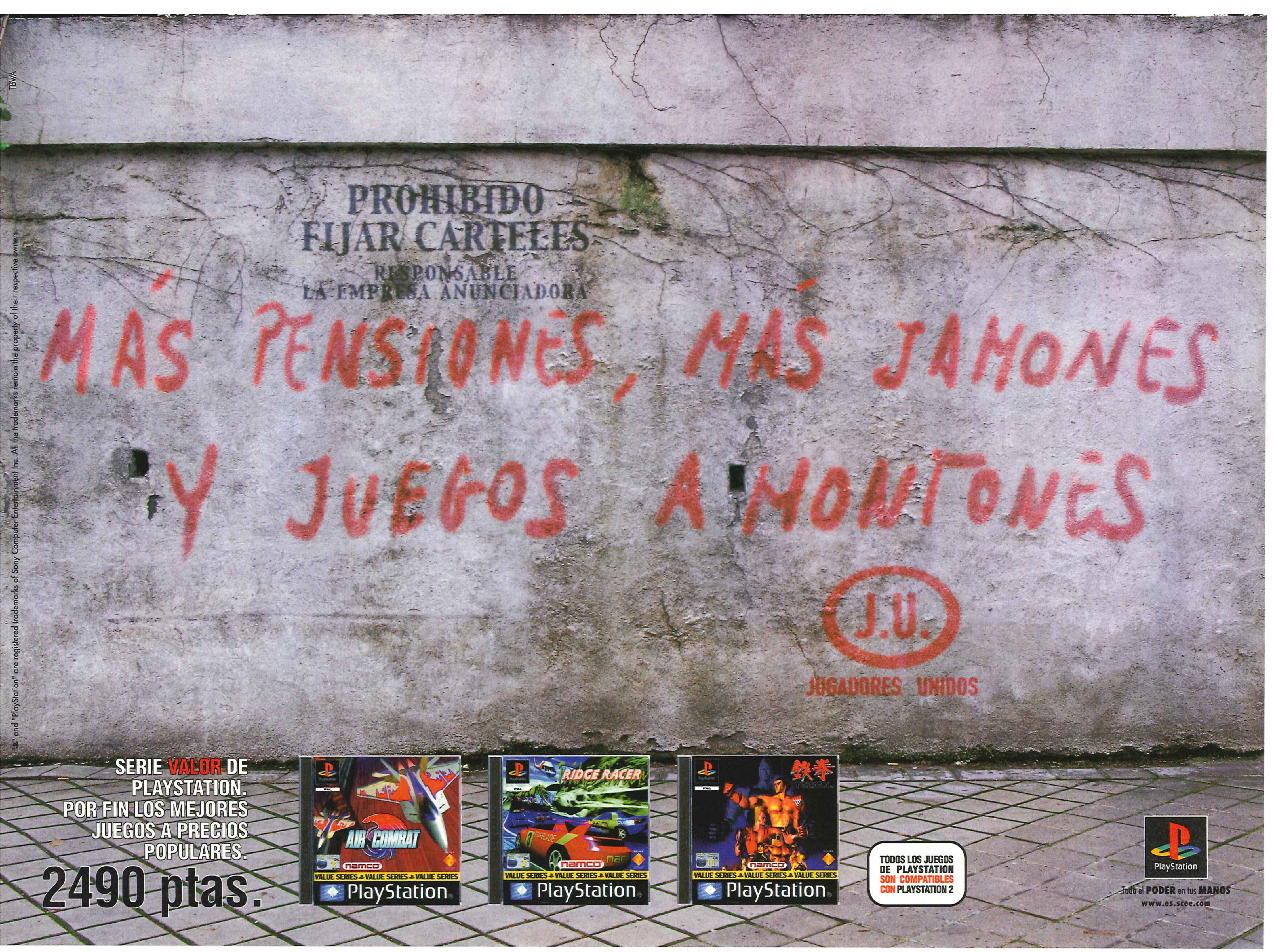
Al comienzo de la partida tendremos que elegir el personaje que nos representará en el juego. Cada uno tiene unas ventajas y unos defectos propios.










PROHIBIDO
FIJAR CARTELES
RESPONSABLE
LA EMPRESA ANUNCIADORA
MÁS PENSIONES, MÁS JAMONES
Y JUEGOS A MONTONES
J.U.
JUGADORES UNIDOS
SERIE VALOR DE PLAYSTATION.
POR FIN LOS MEJORES JUEGOS A PRECIOS POPULARES.
2490 ptas.
AIR COMBAT
RIDGE RACER
namco
VALUE SERIES
PlayStation
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA

por << Jasón >>



Ficha técnica

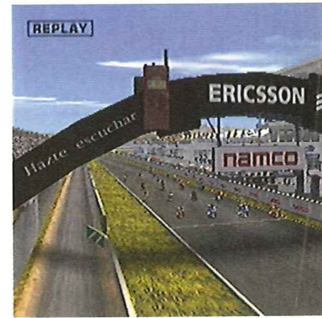
- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE/SIMULACION
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PILOTOS: 24
- CIRCUITOS: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-NO
- NIVELES DIFICULTAD: 3 + SIMULACIÓN
- MEMORY CARD: 46 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/59,50 €



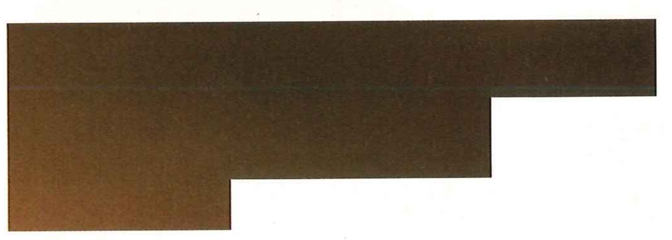










MOTO GP

El mejor juego de motociclismo



Hasta ahora **Namco** ha demostrado con creces su seriedad a la hora de programar para **PS2**. Si alguien tenía alguna inquietud con títulos del calibre de *Tekken Tag Tournament* o *Ridge Racer V*, podrá salir de dudas fácilmente con ***Moto GP***. Salvo raras excepciones, como *Moto Racer World Tour* (**PSone**), nunca se había creado un juego de motos tan cercano a la realidad como ***Moto GP***. En él podremos disfrutar de la categoría máxima, correspondiente a los 500 c.c., y la licencia oficial de la **Federación Internacional de Motociclismo** (**FIM**), que te ofrecerá los doce equipos del campeonato y sus pilotos reales, y donde el máximo nivel te ofrecerá las sensaciones más fuertes que puedas sentir. Al iniciar la partida elegiremos nombre, nacionalidad y uno de los 16 cascos. Directamente entraremos en un menú que contiene 5 modos de juego más las opciones. Los modos son variados, para intentar ofrecerte más de lo que te ofrecería un *arcade* puro y duro. Tendrás el genérico *arcade* de la máquina; la *Temporada* que imita la competición real por puntos; *Contrarreloj* para batir cronos; *Desafío*, con 54 retos con todos los extras y *Contra*, la opción para dos jugadores. Todos los modos se

DualShock 2

[L2] –
[L1] Bajar marcha
[R2] –
[R1] Subir marcha

Acelerar/Frenar	Cambiar vista
Dirección	Elegir música
Cambiar display	Acelerar
Opciones	Frenar

por << Jasón >>

La recreativa original

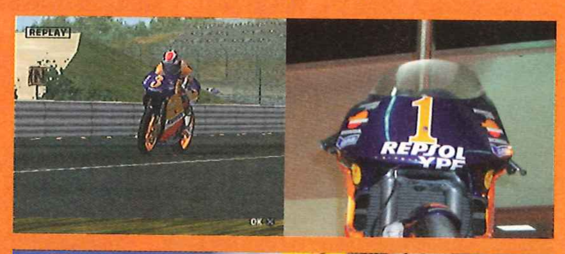


TRES MÁQUINAS
Los tres modelos de 500GP destinados a la calle son el standard, deluxe (pantalla más grande) y 3 en 1 para jugar en trío.

Detalles

Moto GP ha sido dotado con una física del comportamiento del piloto y su moto muy estudiada

Esto se suma a unos cuantos detalles no vistos hasta el momento: el sonido de la turbulencia del viento, los chispazos de los estribos o las picadas por la frenada.











desarrollarán en cinco circuitos del Gran Premio, **Suzuka**, **Paul Ricard**, **Jérez**, **Donington** y **Motegi**, que han sido creados con el máximo detalle (Telemetría) para que las distancias, trazada de los neumáticos en el asfalto, palcos, edificios, cámaras visibles, etc.,te sitúen de verdad sobre el circuito. Una vez que avances en el juego irás completando los desafíos que el juego te propone. Por ejemplo, adelanta 15 motos en la primera vuelta o, dentro de un límite de tiempo por vuelta, da tres y no te salgas. Las recompensas serán variadas y obtendrás pilotos del campeonato con su moto, circuitos *reverse*, fotos, personajes como Klonoa o Gun Koma, etc. **Namco** ha roto los moldes típicos de programación aña-

Modo Simulación

Si quieres sentir de verdad la dificultad con la que se enfrenta un piloto del GP activa el modo Simulación. Este complicará la forma de conducción acercándote a la realidad.

Tendrás que racionar la aceleración y la frenada al entrar o salir de las curvas, sino la moto se cruzará y saldrás catapultado en milésimas. ¡Cuidado con salirte del circuito!.

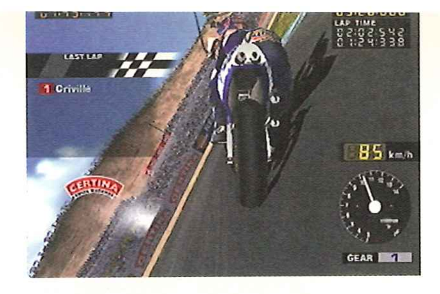


Modo Desafío

Este se encargará de recompensarte con extras cuando completes diferentes eventos para romper la monotonía de los modos Arcade y Temporada

Terminar un tramo en un tiempo determinado, acabar los modos en todos los niveles de dificultad, bajar cronos, etc., son ejemplos de las pruebas. Obtendrás pilotos, circuitos reverse, fotos y personajes secretos.

















Tendrás 2 vistas a elegir en carrera de las 7 que te ofrece, laterales, casco, cámara moto, trasera, lejana y moto cercana.



diendo una serie de detalles no conocidos hasta el momento. Observar en plena tumbada los chispazos de los estribos en contacto con el asfalto, el sonido de la turbulencia generado por el viento al impactar contra la parte frontal de la moto y el casco, las picadas al apurar frenada coincidiendo con una inclinación negativa del circuito...

Sólo con ver la dinámica del movimiento del piloto con su moto, nos daremos cuenta del cuidado que **Namco** ha puesto a la hora de crearlo. Todo esto se adereza con un *replay* sin precedentes: una cantidad considerable de cámaras nos bombardearán con infinidad de planos desde los emplazamientos reales de éstas sobre el circuito. Nos frotaremos los ojos al darnos cuenta de la increíble similitud con la retransmisión real de TV. La posición de las cámaras grúa, de tierra, de carril y desde el helicóptero serán visibles cuando estemos corriendo. Lo demás tendrás que verlo tú mismo. Sólo pensad que éste es el primer juego sobre el mundo del motociclismo creado para **PS2** y ya se ha convertido en el mejor de la historia. Imaginemos por un momento un GT3 sobre dos ruedas o incluso mejor. Y la pregunta es: después de esto... ¿qué vendrá después?



GRÁFICOS

Namco ha aprovechado la potencia de **PS2** para crear un juego que se acerca mucho a la realidad. Destaca la física del piloto y su moto, el replay...

9.6



JUGABILIDAD

En pocas vueltas controlarás el manejo de la moto y no querrás parar. Apura la frenada, tumba y dale mucho puño.

9.3





AUDIO

Los efectos de sonido están muy logrados, te lo dice un motero en activo. La banda sonora es muy floja para un juego de **Namco**.

EFECTOS **9.7**

BANDA SONORA **7.5**



DURACIÓN

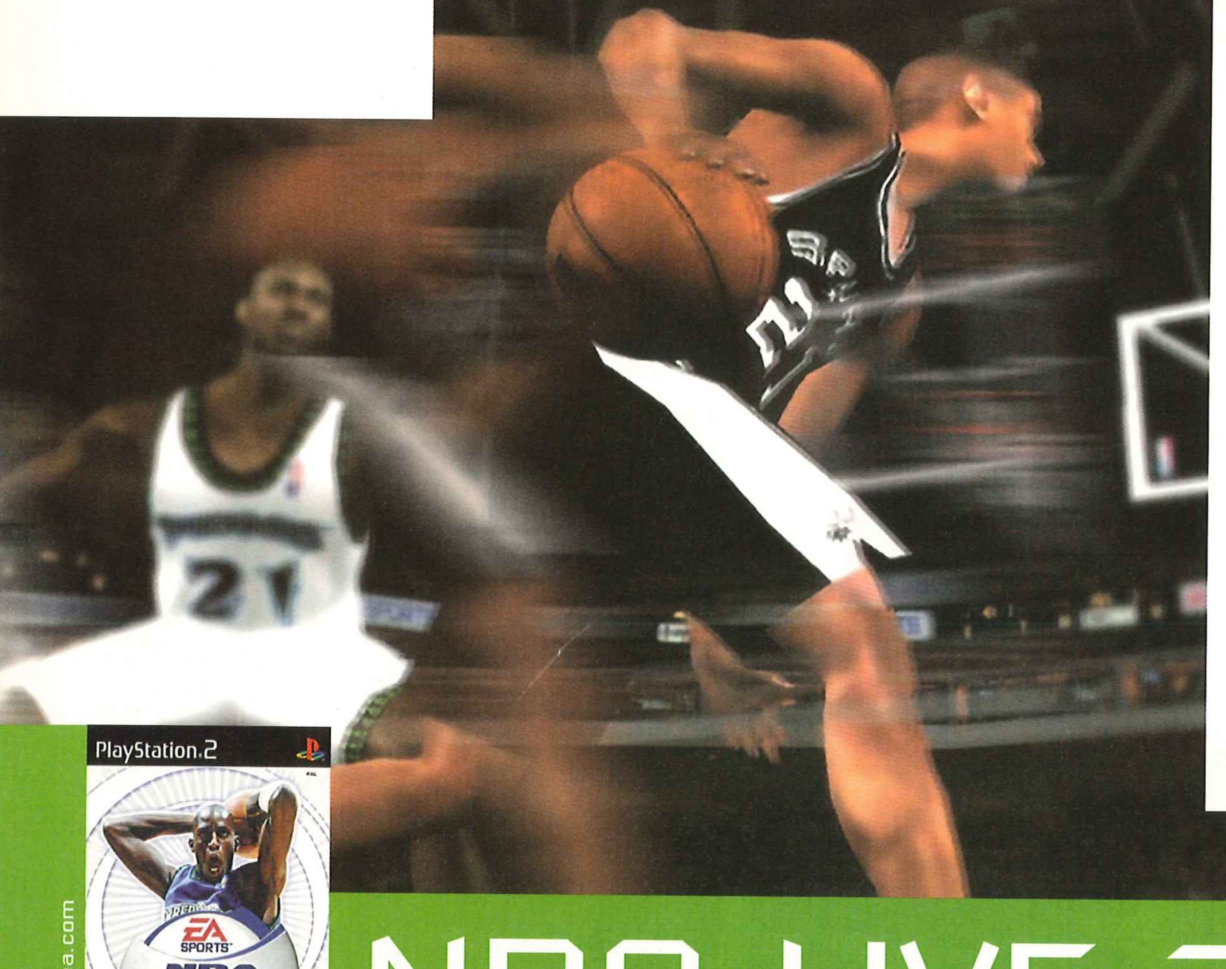
Para completar el juego en un 100% tendrás que acabarte los 54 retos. Tendrás muchas horas de juego.

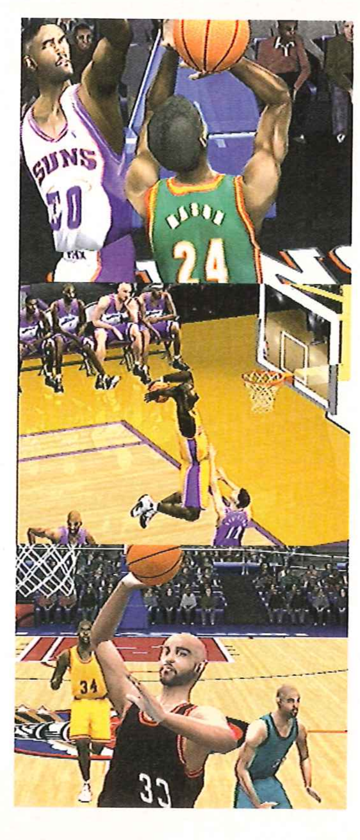
9.2



PS2







NBA LIVE 2001

Todo el espectáculo de la NBA al servicio de PS2

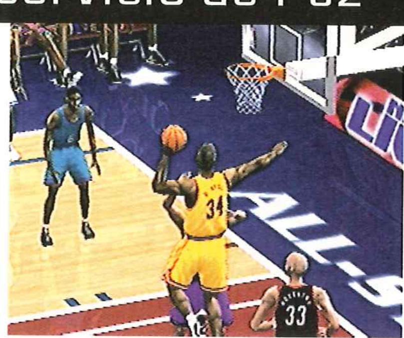
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: EA
- PAÍS DE ORIGEN: CANADA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: NBA+HISTÓRICOS
- COMPETICIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CASTELLANO
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 473 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/ 63,04 €



En la historia de las consolas, el baloncesto ha sido uno de los deportes que ha llegado con mayor rapidez hasta los diferentes soportes. Aunque en esta ocasión no apareció ningún título que acompañara el lanzamiento de **PlayStation 2**, la llegada del mundo de la canasta no se ha hecho esperar. Los aficionados al baloncesto tienen la tranquilidad de que el juego viene avalado por **Electronic Arts**. La citada compañía ha sido autora de 10 entregas de la saga *NBA Live* (las tres primeras bajo otros títulos), junto a otros 2 programas. Como es lógico los títulos de baloncesto han ido evolucionando de forma conjunta a las distintas consolas, hasta llegar a las últimas versiones para **PlayStation**. La experiencia lograda en todo este proceso ha permitido a **Electronic Arts** asimilar rápidamente las posibilidades de la nueva consola de **Sony**, ofreciéndonos una meritoria primera aproximación al mundo de la canasta. Las diferencias más claras están en el apartado gráfico. Donde se ha aprovechado el trabajo de las innumerables sesiones de captura de movimientos en las que, con la colaboración de **Kevin Garnett**, se han creado unas animaciones espectaculares. A las magníficas animaciones se une una impresionante calidad en la reproducción de los rasgos físicos y atuendos de los jugadores. De nuevo, se nota la capacidad de **PlayStation 2** que además de hacer reconocibles a los jugadores, recoge en sus caras



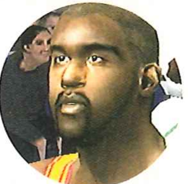
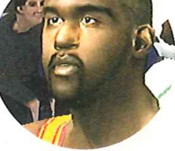




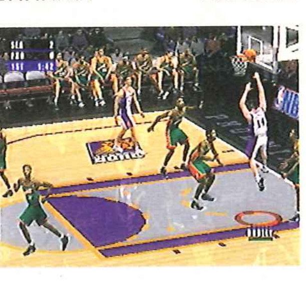
IVERSON

SABONIS

GARNETT

JORDAN


O'NEAL

PIPEN



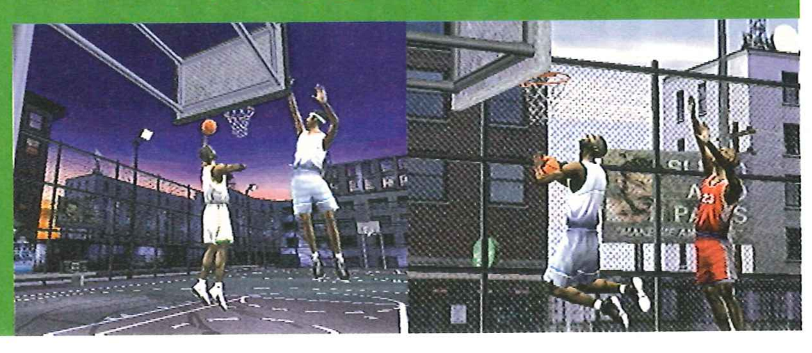


Tras tres programas con nombres diversos, NBA Live vio la luz en 1995 (MD y SN). El salto a PSX se produjo en 1996 y desde entonces no ha faltado nunca a su cita. Entre los jugadores que han servido como imagen pueden citarse a Walker, Duncan, o Garnett.

Uno contra uno en un playground

El programa incluye un uno contra uno que recuerda el primer programa de EA titulado Jordan vs. Bird.

Aunque el programa se centra en el baloncesto tradicional, se incluye un modo uno contra uno, con el que se homenajea al primer programa de baloncesto de **EA**. En este caso el escenario es un aparcamiento y las indumentarias de los jugadores no son las de sus equipos.



<La gran variedad de opciones es uno de los puntos fuertes de este programa>

hasta su estado de ánimo. El control del juego es similar al de las versiones para **PSone**, manteniendo el esquema clásico de cinco contra cinco. Sin embargo, la mayor suavidad lograda hace que el resultado global sea más fluido. En esta línea, la adaptación de las posibilidades de cada jugador a sus condiciones técnicas, logra que el programa resulte más realista. ***NBA Live 2001*** no sólo incluye a las estrellas actuales de la **NBA**. También recoge a grandes figuras del baloncesto dentro de cinco selecciones, una por cada década. Entre todos estos jugadores destaca **Michael Jordan**, cuya imagen estuvo ausente de los simuladores durante años. La versión española mantiene a **Andrés Montes** que sigue introduciendo sus clásicas expresiones. La variedad de opciones es grande, una temporada completa, un *play off*, o un modo uno contra uno en plena calle, completan un programa que pone las cosas muy difíciles a la competencia.

Detalles

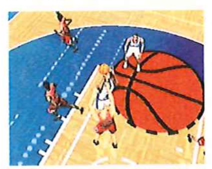


INTRO
La intro es similar a la recogida en la versión de **PSX**. A diferencia de otras entregas de la saga, es muy sosa.



EDITOR
El completo editor, uno de los aspectos más habituales de la saga, también está presente en este juego.

ACTUALIZACION
Aunque en cuestión de fichajes la actividad de la **NBA** es frenética, el programa se encuentra más actualizado que la versión de **PSX/PSone**.



CÁMARAS
Es posible elegir entre 6 cámaras para seguir los partidos. En las mismas puede variarse el grado de zoom.

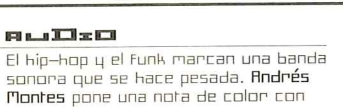


OPCIONES
La variedad es notable. Con respecto a su homónima de PSX/PSOne sólo faltan el concurso de triples y un modo que ofrece una serie de retos.

PS2


GRÁFICOS 9.2
Las características físicas de los jugadores son muy realistas. Los movimientos son los más fluidos de la saga, las repeticiones un espectáculo.

JUGABILIDAD 9.0
La configuración de los mandos es similar a la empleada en las versiones de PSX/PSone. Destacar los jugadores históricos.


AUDIO EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 8.3
El hip-hop y el funk marcan una banda sonora que se hace pesada. Andrés Montes pone una nota de color con sus originales frases.


DURACIÓN 8.5
Para superar los dos últimos niveles es necesaria mucha práctica. No tener temporadas sucesivas supone un inconveniente.





por << Némesis >>

GUNGRIFFON BLAZE

www.swing-games.de

De mechas, tanques, aviones, y otros ingenios militares...

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** SWING! ENT.
- **DESARROLLADOR:** GAME ARTS
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN INTERACTIVE
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** SHOOT´EM-UP 3D
- **FORMATO:** CD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **MISIONES:** 6
- **MODOS DE JUEGO:** 1
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 137 KB
- **PERIFÉRICOS:** --
- **PVP RECOMENDADO:** 9.990 Ptas/ 60,04€



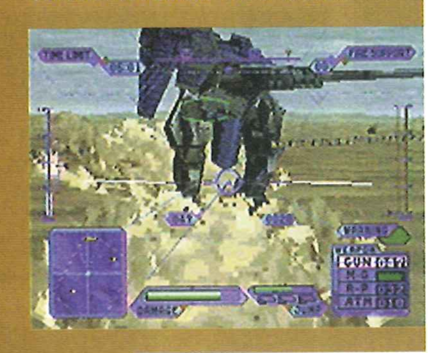
Corren buenos tiempos para los fans de los *mechas* (los descomunales y sofisticados robots japoneses). Si en unos pocos meses vamos a poder disfrutar de *Zone Of The Enders* (*Z.O.E.* para los amigos), el que ya es toda una realidad es **Gungriffon Blaze**, tercera entrega de la saga de robots de **Game Arts** (los padres de los *Silpheed* y la saga *RPG Lunar*), que tras visitar en dos ocasiones la difunta **Saturn** de **Sega**, irrumpe en la **PS2** PAL desplegando las mismas virtudes que pudimos apreciar en la entrega japonesa: gráficos sensacionales y una impecable jugabilidad. Normalmente, el gran *handicap* al que se han tenido que enfrentar los fans de los juegos de *mechas* era el complicado sistema de manejo de los brutos mecánicos, pero por fortuna no es el caso de ***G. Blaze***, ya que si de algo puede presumir **Game Arts** es de lograr que el jugador tome perfecto control del robot protagonista en cuestión de segundos. Con una mecánica de manejo parecida a la que muestran los mejores *shoot´em-up* 3D para PC, el *joystick* analógico derecho del *Dual Shock* se encarga de controlar los movimientos del robot (adelante/atrás), mientras que el izquierdo sirve para elegir la vista y la dirección a tomar. Tras unos iniciales y lógicos segundos de desconcierto, estarás en condiciones de guiar tu *AWGS* a través de distintas misiones que te enfrentarán a otros mechas de diverso diseño, tan-





El salto de 32 a 128 bits

Blaze es la tercera entrega de una saga que comenzó en 1996 para Saturn con Gungriffon The Eurasian Conflict. En el 98, **Game Arts** sacó a la venta una secuela, Gungriffon 2, que ofrecía la posibilidad de conectar dos **Saturn** mediante cable link.









<Aún por encima de sus sensacionales gráficos, lo más destacado de **Gungriffon Blaze** es su impecable jugabilidad>



Menús



VARIAR LAS TEXTURAS
En **G. Blaze** podrás elegir el tipo de textura que quieres para los mechas.



ELECCION DE MISIÓN
Podrás elegir entre seis misiones distribuidas a lo largo del planeta.





Puede que su aspecto no sea tan estilizado como el de los mechas de Gundam o Macross, pero los brutos mecánicos de Gungriffon te dejarán helado con su agilidad y la capacidad de destrucción de sus armas...quédate quieto unos segundos y te reducirán a chatarra.



ques, piezas de artillería, helicópteros...un sinfín de maquinaria militar que podrás reducir a polvo con la ayuda de un creciente arsenal que incluye una *barrel gun*, granadas y misiles de todo tipo. En contraste con la lentitud de movimientos que muestran los robots protagonistas de otras conocidas sagas de *mechas*, como *Mechwarrior*, los *AWGS* (y sus enemigos) son capaces de atravesar el campo de batalla a toda velocidad y saltar varios metros de altura. Espectacular, jugable y con un desarrollo trepidante, **G. Blaze** es un sueño para cualquier fan de los *mechas*, aunque alguno se decepcione un poco al comprobar que el juego sólo incorpora un tipo de vista, desde el interior de la cabina. Una vista trasera, tipo *Armored Core*, le hubiera dotado de un toque más arcade, pero el objetivo que perseguía **Game Arts** era hacer vivir al jugador la sensación de pilotar desde dentro un bruto mecánico de cientos de toneladas...y ciertamente, lo ha conseguido. Sus gráficos a 50*fps* te trasladarán a desiertos, valles y ciudades, en las que podrás «tostar» todo vehículo o ingenio militar que se ponga delante y demoler edificios a golpe de misil. Todo ello sin abrumarte con controles complicados o misiones demasiado complejas. Si el objetivo era divertir, **Game Arts** lo ha cumplido sobradamente.



GRÁFICOS
8.0 Los mechas ofrecen un aspecto algo tosco, pero se mueven con una velocidad pasmosa. El resto del apartado gráfico es intachable.



AUDIO
EFECTOS 7.9
BANDA SONORA 7.8
En contraste con la cautivadora música de la pantalla de presentación (un solo de piano), el score durante el juego es un poco machacante.

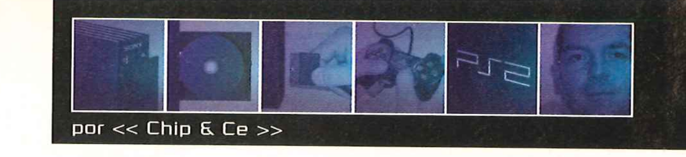
JUGABILIDAD
9.0 Olvida todos los juegos de mechas que hayas visto hasta ahora...este es rápido, manejable y divertido como ninguno.



DURACIÓN
7.3 Seis fases (aunque cada una oculte una misión alternativa) son pocas para un shoot´ em-up de este tipo. Es el único defecto del juego.







por << Chip & Ce >>

espana.ea.com

KNOCKOUT KINGS

El boxeo de corte clásico llega hasta PlayStation 2 de la mano

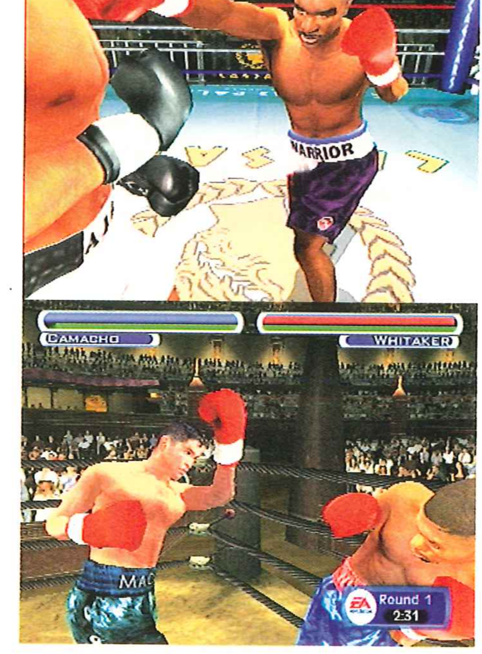
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: EA
- PAÍS DE ORIGEN: CANADA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-2
- BOXEADORES: 40
- COMPETICIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 57 KB
- PERIFÉRICOS: --
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/ 63,04 €



El boxeo formó parte de los deportes que acompañaron el lanzamiento de **PlayStation 2** gracias a *Ready 2 Rumble Round 2*. Con ***Knockout Kings 2001*** la oferta aumenta tomando un rumbo muy diferente. El nuevo programa de ***Electronic Arts*** se aleja del concepto arcade de *Ready 2 Rumble*, para ofrecernos un simulador de corte clásico. La primera diferencia es la inclusión de boxeadores reales, dejando a un lado los grotescos personajes de su rival. Así, se han incluido 40 púgiles (4 de ellos son boxeadoras) logrando una enorme oferta. En este sentido, aunque se reduce el número de los recogidos en la versión de **PSX/PSone**, se mantiene la presencia de los más emblemáticos (**Ali**, **Holyfield**, **Marciano**, **Louis**, etc.) La reproducción física es impresionante y la búsqueda de un comportamiento sobre el cuadrilátero similar al real. Con este objetivo se emplean cuatro estilos de






HOLYFIELD


CAMACHO


DE LA HOYA


ALI


BRUNO


CHAVEZ

Detalles



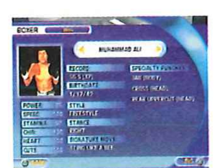
SLUGFEST
En este modo para dar un golpe poderoso es necesario completar un indicador a base de conectar otros puñetazos.



BOXEADORAS
El programa incluye cinco boxeadoras, tres menos que la versión de este programa para **PSX/PSone**.

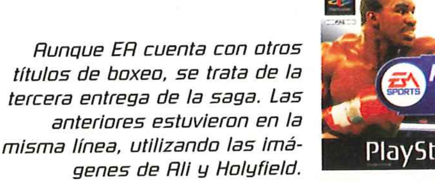


CÁMARAS
Se incluyen 6 cámaras para seguir los combates y unas repeticionrealmente impresionantes.



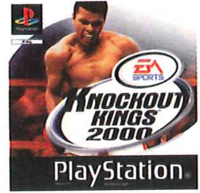
BIOGRAFÍAS
Se incluye una amplia base de datos con las características y resultados de los boxeadores.





Aunque EA cuenta con otros títulos de boxeo, se trata de la tercera entrega de la saga. Las anteriores estuvieron en la misma línea, utilizando las imágenes de Ali y Holyfield.

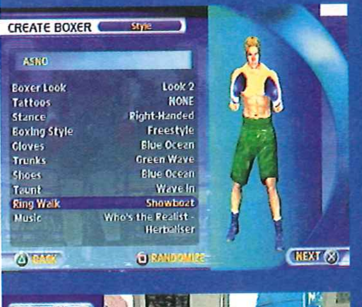


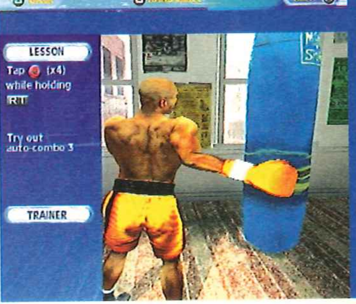


Modo Carrera

El modo Carrera parte de la creación de un púgil, tatuajes incluidos

A partir de ese momento se suceden peleas y entrenamientos activos con el fin de mejorar sus características. Las victorias permiten escalar puestos en la clasificación mundial.





<El programa permite disfrutar con figuras que han hecho historia en el boxeo>

boxeo diferentes y una serie de golpes individualizados. El programa deja una puerta abierta al concepto arcade con el modo *Slugfest*. En el mismo los combates no tienen reglas, pudiendo dar codazos y cabezazos. En el citado modo también se incluye una serie de golpes con gran potencia, a los que se accede tras completar un indicador a base de puñetazos sencillos. Además, junto al mencionado *Slugfest* aparecen otras dos modalidades de juego; el denominado Carrera, en el que se crea y entrena a un boxeador, y el modo *Fantasy*. Este último se limita a ofrecer una serie de combates prefijados sin mayor aliciente y en el que, a diferencia de la entrega creada para **PSX/PSone**, no se incluyen imágenes en blanco y negro. Un gran entorno en el que el apartado sonoro colabora con detalles como la música personalizada en las presentaciones, los comentarios, o las observaciones arbitrales. El resultado: la perfecta recreación del ambiente del boxeo.



PS2



GRÁFICOS 9.2
La reproducción gráfica de los púgiles es impresionante. Los movimientos son fluidos, aunque pueden resultar algo lentos.

JUGABILIDAD 8.9
Para progresar tendrás que realizar un boxeo técnico. La posibilidad de ejecutar combos lo acercan más al arcade.



AUDIO EFECTOS 8.9 / BANDA SONORA 9.4
Destacan las melodías personalizadas en la presentación de cada boxeador y los comentarios durante los combates.

DURACIÓN 9.0
La gran cantidad de púgiles y las múltiples posibilidades de cada uno, permiten muchas horas de diversión hasta agotar el juego.



por << Doc >>

ONI

Una original aventura cuya jugabilidad no está a la altura

oni.godgames.com

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ROCKSTAR GAMES
- DESARROLLADOR: BUNGIE SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 1
- ESCENARIOS: 12 MISIONES
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 128 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/ 66,05 €



La aparición de la nueva generación de consolas y el descubrimiento de su capacidad técnica por parte de los programadores, siempre han llevado a alguna compañía a innovar; aunque con **Oni** queda claro que no por ser original ha de ser realmente bueno. **Oni** es uno de esos juegos que, analizándolo por los estilos que une y por las novedades que aporta, es todo un juegazo, pero por desgracia, tras unas horas de juego



comprobaremos que el sistema de control y la mecánica utilizada por **Bungie** termina desesperándonos. Presentado por un motor gráfico realmente sólido, aunque de *frame rate* inestable, **Oni** nos pondrá en la piel de Konoko, una agente especial de naturaleza incierta, componente del grupo TCTF (Technology Crimes Task Force). La perspectiva utilizada por **Bungie/Rockstar** y el control que tendremos sobre Konoko resultan similares a los de *X Squad*, título que guarda no pocos parecidos con **Oni**. La mayor diferencia es el apartado jugable; **Oni** posee un sistema de puntería lamentable, unos enemigos realmente inteli-

DUALSHOCK 2

- [L2] Agacharse
- [L1] Salto
- [R2] Patada
- [R1] Disparo/Puño
- Girar/Mirar/Desenfundar
- Avanzar/Strafe
- Menu de misión
- Pausa/Comenzar
- -
- Usar medikit
- Acción
- -

Detalles



ARMAMENTO
Aunque en **Oni** la munición escasea, podremos encontrar alguna que otra arma interesante, como el lanzamisiles de la pantalla.



IMITANDO EL MANGA
La gente de **Bungie** le ha dado un aspecto muy japonés a **Oni**; de hecho, la intro parece auténtico anime japonés.

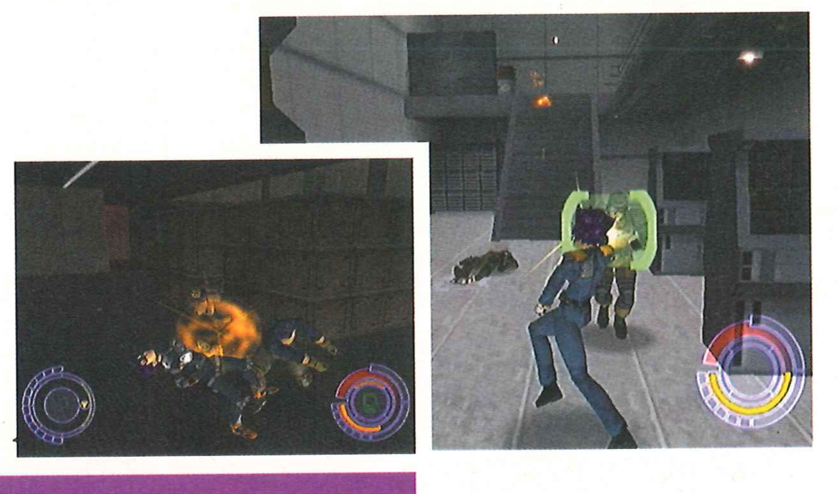


ENTRENAMIENTO
Antes de comenzar la primera misión tendremos que superar un sencillo entrenamiento para aprender lo más básico.



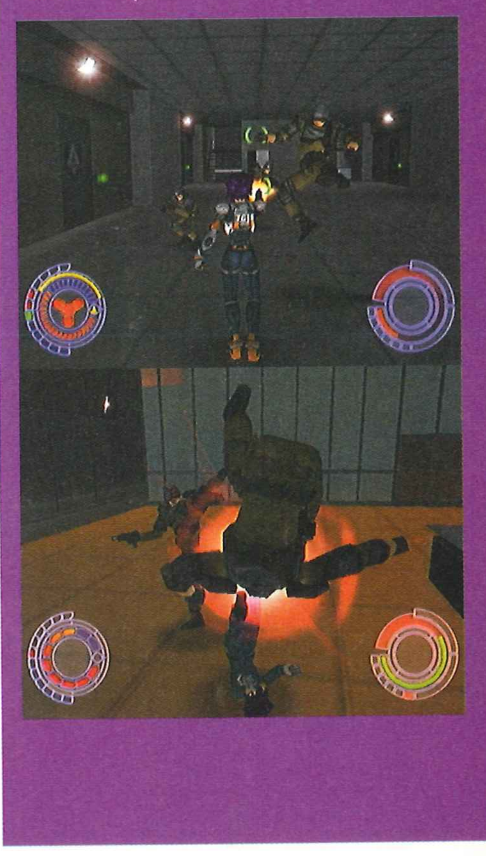


<La alta dificultad de Oni llegará a engancharnos mucho más de lo esperado en un principio>



Entrenada para matar

Konoko, la protagonista, es capaz de luchar y manejar cualquier arma.
A medida que avanzamos en el juego aprenderemos nuevas técnicas de lucha y, lo mejor de todo, podremos arrebatar el arma a nuestros oponentes para utilizarla en contra suya.





gentes (capaces de acertarte con cualquier arma a kilómetros) y añade la posibilidad de utilizar las artes marciales en lugar de las armas de fuego (normalmente por la escasez de munición) con un sistema que recuerda a *Nightmare Creatures*. Los combates cuerpo a cuerpo se desarrollan siempre del mismo modo: si somos capaces de tumbar al oponente a la primera, difícilmente llegará a tocarnos, pero si quiere eliminarnos no podremos hacer nada; si lo que nos gusta es realizar combos, *game over*, ya que los oponentes son capaces de intercalar cualquiera de sus ataques entre uno de los «rápidos» golpes de nuestras combinaciones. Lo más desesperante de **Oni** es su sistema de *checkpoints*, el cual salvará en la *Memory Card* nuestra situación (energía e items incluídos) para devolvernos allí automáticamente si somos eliminados; con lo cual, si llegamos a una zona importante con poca vida, no tendremos más remedio que resetear el juego y volver al anterior Check para no ser eliminado con un sólo golpe o disparo. **Oni** no es el peor título creado para **PlayStation 2**, pero es una de las mejoras formas de echar por tierra un concepto lúdico novedoso que en un principio resultaba realmente apetitoso.



GRÁFICOS
Oni no ofrece nada espectacular ni nunca visto. Además, el motor 3D se mueve bruscamente en todo momento.
7.5



AUDIO
Es una lástima que las voces no estén dobladas al castellano. Sólo hay música en los enfrentamientos más importantes de la aventura.
EFECTOS **7.0**
BANDA SONORA **2.0**



JUGABILIDAD
Al principio promete ser una explosiva mezcla de géneros pero se vuelve confuso y complicado en su desarrollo posterior.
6.8



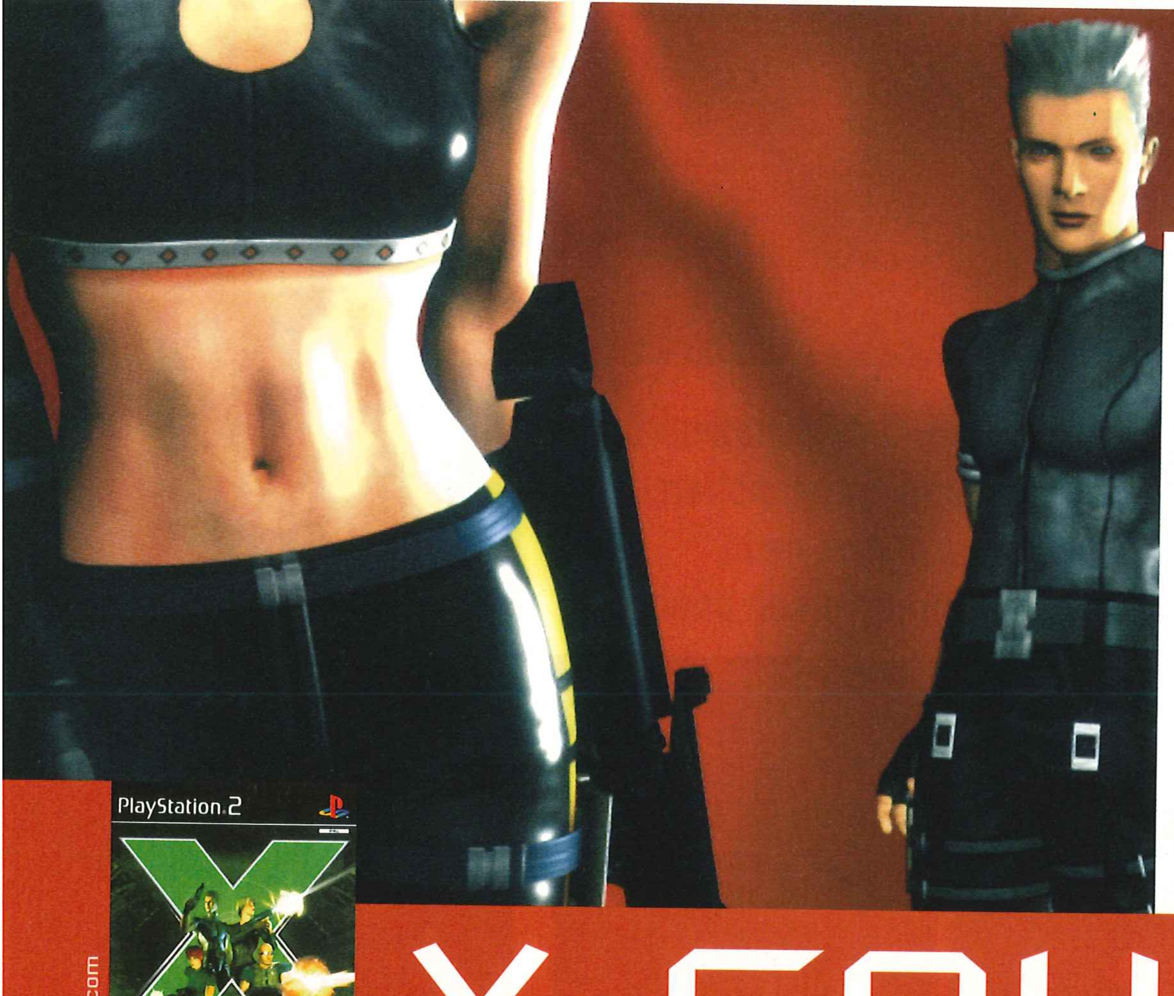
DURACIÓN
Si no tienes otro juego, la dificultad de **Oni** puede llegar a resultar adictiva; para ser una aventura de este tipo, es muy larga.
8.2

PS2

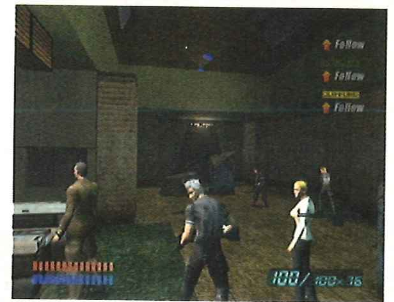




por << Doc>>







espana.ea.com

X SQUAD

Electronic Arts inicia a PS2 en el terreno de los shoot'em-up

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA/SQUARE
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- MISIONES: 9 ESCENARIOS
- PERSONAJES: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 280 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/ 60,04€



Directamente desde **EA Square**, el **Electronic Arts** oriental, nos llega el primer *shoot'em-up* aparecido en **Japón** para **PlayStation 2**. Aunque hasta la aparición de *Unreal Tournament* no podremos disfrutar de un *shooter* subjetivo, ***X Squad*** ofrece toda la acción, los tiros y la velocidad de este tipo de juegos, aunque en tercera persona, y además le añade ciertos tintes de aventura y un sistema de juego que pondrá a prueba nuestras dotes de líder. El título de **EA** nos pondrá en la piel de Ash, un aguerrido soldado, al frente de un equipo compuesto por otros cuatro personajes que obedecerán nuestras órdenes dependiendo de la situación en la que nos encontremos. El desarrollo de ***X Squad*** se asemeja al de *Syphon Filter*, aunque el laberíntico mapeado y la gran cantidad de elementos de aventura que poseía el título de **989 Studios** ha sido sustituido por acción, simple y llanamente, aunque no faltarán en el juego situaciones en las que tendremos que recorrernos medio mapa para poder abrir una puerta. De hecho, este tipo de elementos sobran en ***X Squad***. Debido a su desarrollo puramente *arcade*, la posibilidad de ordenar a los otros cuatro soldados la acción a realizar no se hace del todo indispensable, ya que apenas tendremos tiempo para pensar en qué es lo mejor para salir victoriosos en un enfrentamiento contra

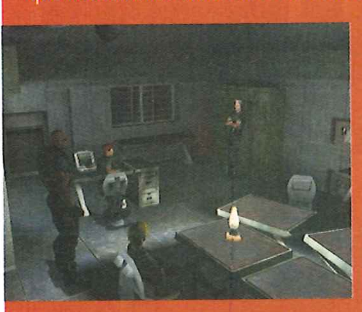


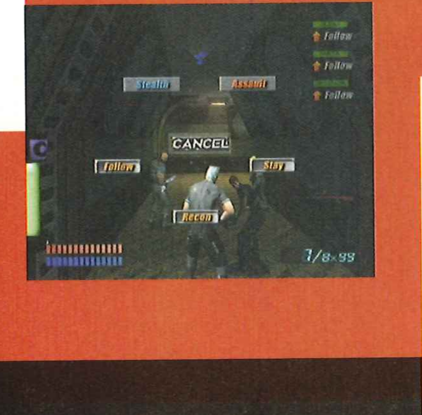


Juego en equipo «virtual»

Por medio de órdenes podremos indicar las acciones a realizar a nuestros cuatro compañeros

Como si de Counter-Strike o Quake 3 Team Arena se tratase, para llevar a cabo cada una de las 9 misiones tendremos el respaldo de 4 compañeros, los cuales realizarán las acciones que nosotros les ordenemos en cada momento.







Uno de los efectos visuales más atractivos de X-Squad es el que podremos observar al ser alcanzados por un proyectil. Nuestro cuerpo se tornará metálico y reflejará los elementos del entorno.





Detalles



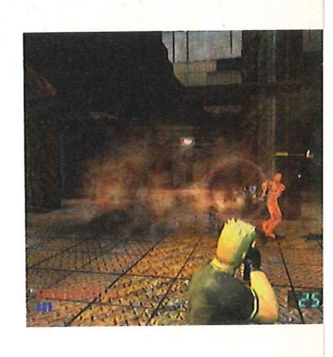
EQUIPAMIENTO
Al comienzo de cada una de las misiones de **X-Squad** podremos adquirir armamento, municiones y nuevos ítems .



ARMAMENTO
Podremos utilizar hasta 19 armas. Las más impresionantes son el Sniper Rifle, el Minigun y el Rail Gun.



FINAL BOSSES
Al final de cada nivel nos enfrentaremos a un jefazo (o a varios, dependiendo de la fase). Lo mejor de todo es su muerte a lo Matrix.



un grupo de enemigos. Entre las órdenes posibles, podremos pedir a nuestros compañeros que ataquen (sigilosamente, a lo bestia, juntos o desplegados), que nos sigan, que esperen en un punto determinado e incluso hacerles reconocer el terreno para comprobar que la zona está limpia de enemigos. Entre cada una de las 9 misiones de que consta el juego tendremos la posibilidad de comprar armamento, munición e ítems como un radar, chaleco antibalas y *medikits*. Algo que comprobaremos en pocas partidas es que el *ítem* de compra obligada será el chaleco antibalas, ya que si nos disparan hasta hacerlo desaparecer moriremos casi de inmediato al recibir uno o dos impactos de bala. Entre el armamento disponible (nada menos que 19 armas de fuego diferentes) podremos encontrar un potente fusil de asalto con la potencia de un *M-60* y la precisión de un *Colt M4a Carbine* (sí, me encanta *Counter-Strike*), tres diferentes fusiles de francotirador (uno de ellos láser), un lanzagranadas, un par de lanzamisiles, un bestial *minigun*, un lanzallamas, un *Rail Gun* y hasta fusiles que lanzan rayos y congelan a los enemigos. El apartado gráfico no es tan espectacular como el de *Metal Gear Solid 2*, pero al menos no sufre ningún tipo de ralentizaciones y hace uso de efectos de *blur*, de *bump mapping* y de iluminación. Los amantes de los *shoot'em-up* pueden empezar a entrenarse con ***X Squad*** para lo que está a punto de llegar (*Half-Life*, *Quake III Revolution*, etc.) pero no creáis que este juego se acerca a creaciones de la talla de *Counter-Strike*, ni siquiera por su sistema de juego en equipo «virtual».

GRÁFICOS — 8.4
Se encuentra a años luz de Metal Gear 2, pero hace gala de una gran cantidad de efectos gráficos y, además, carece de ralentizaciones.



JUGABILIDAD — 7.5
Lo que al principio parece ser el alma de X-Squad, el juego en equipo, queda en el olvido rápidamente.



AUDIO — EFECTOS 8.6 / BANDA SONORA 8.7
Es una lástima que no esté doblado al castellano, porque las conversaciones entre los personajes resultan decisivas en algunos momentos.

DURACIÓN — 7.0
El hecho de tener que recorrernos todo el mapeado de cada nivel para abrir la mayoría de las puertas lo hace largo, pero no divertido.

PS2

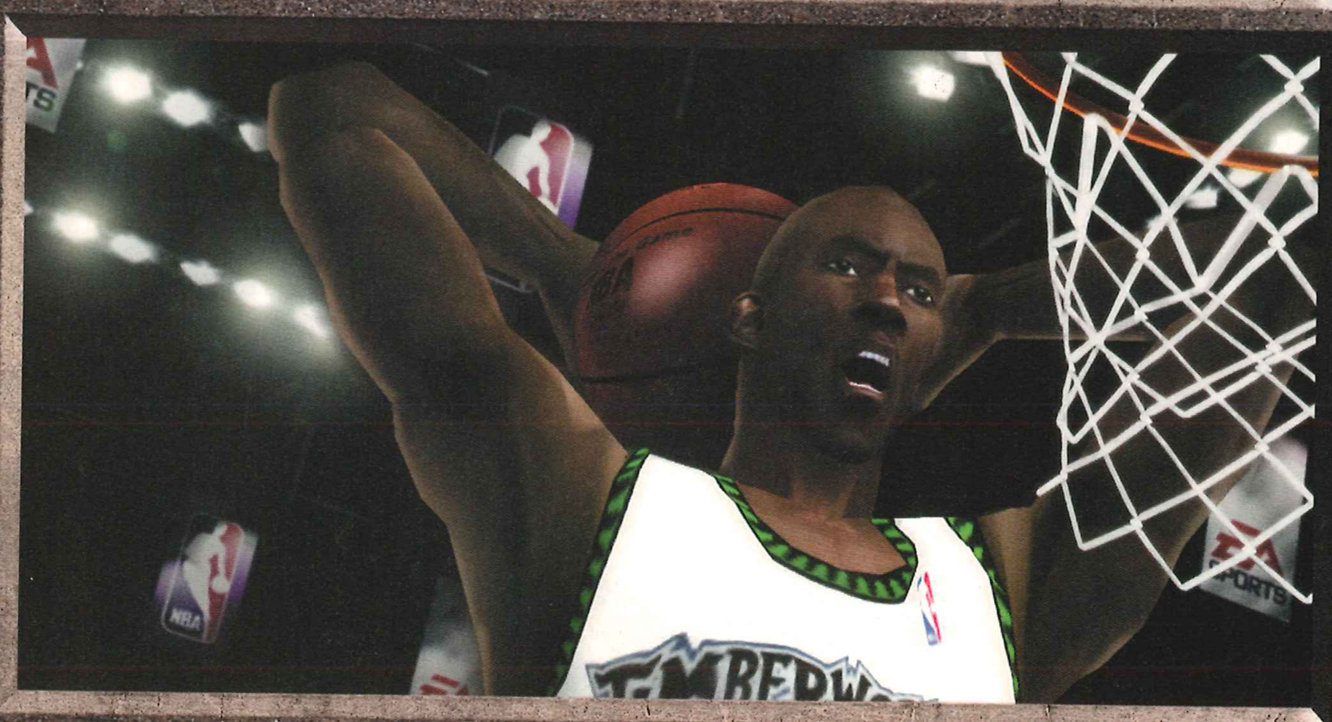



FIFA


FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP







MAXIMUS
CHULEATUM
RIVALIX

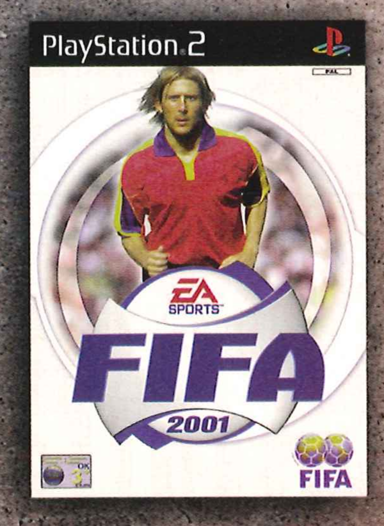
EL DEPORTE EN SU MÁS PURA ESENCIA.
ESPECTÁCULO Y BUEN JUEGO GARANTIZADO.
MOVIMIENTOS TAN VELOCES QUE NO
PUEDEN SER CAPTADOS POR LA VISTA.

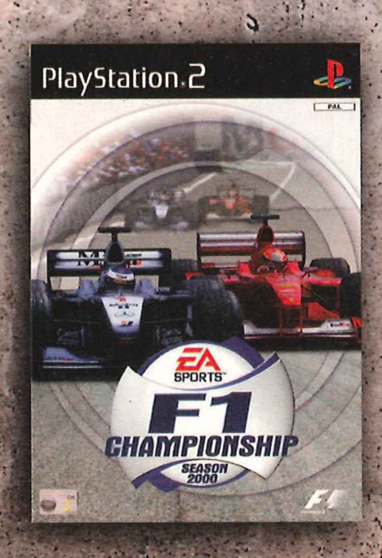


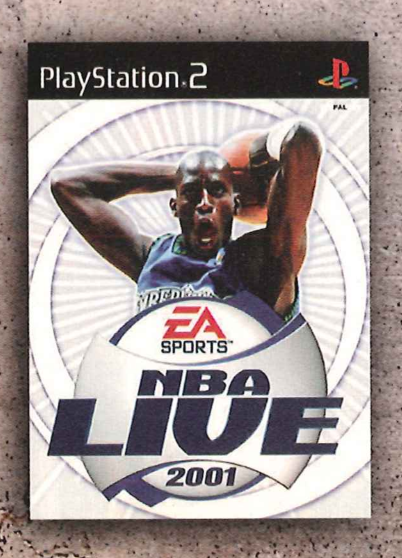
SERÁS LA ESTRELLA DEL NUEVO MILENIO.
ESTO ES EA SPORTS. LO MÁXIMO DEL
DEPORTE PARA ESTE SIGLO, EL QUE VIENE
Y EL SIGUIENTE.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM



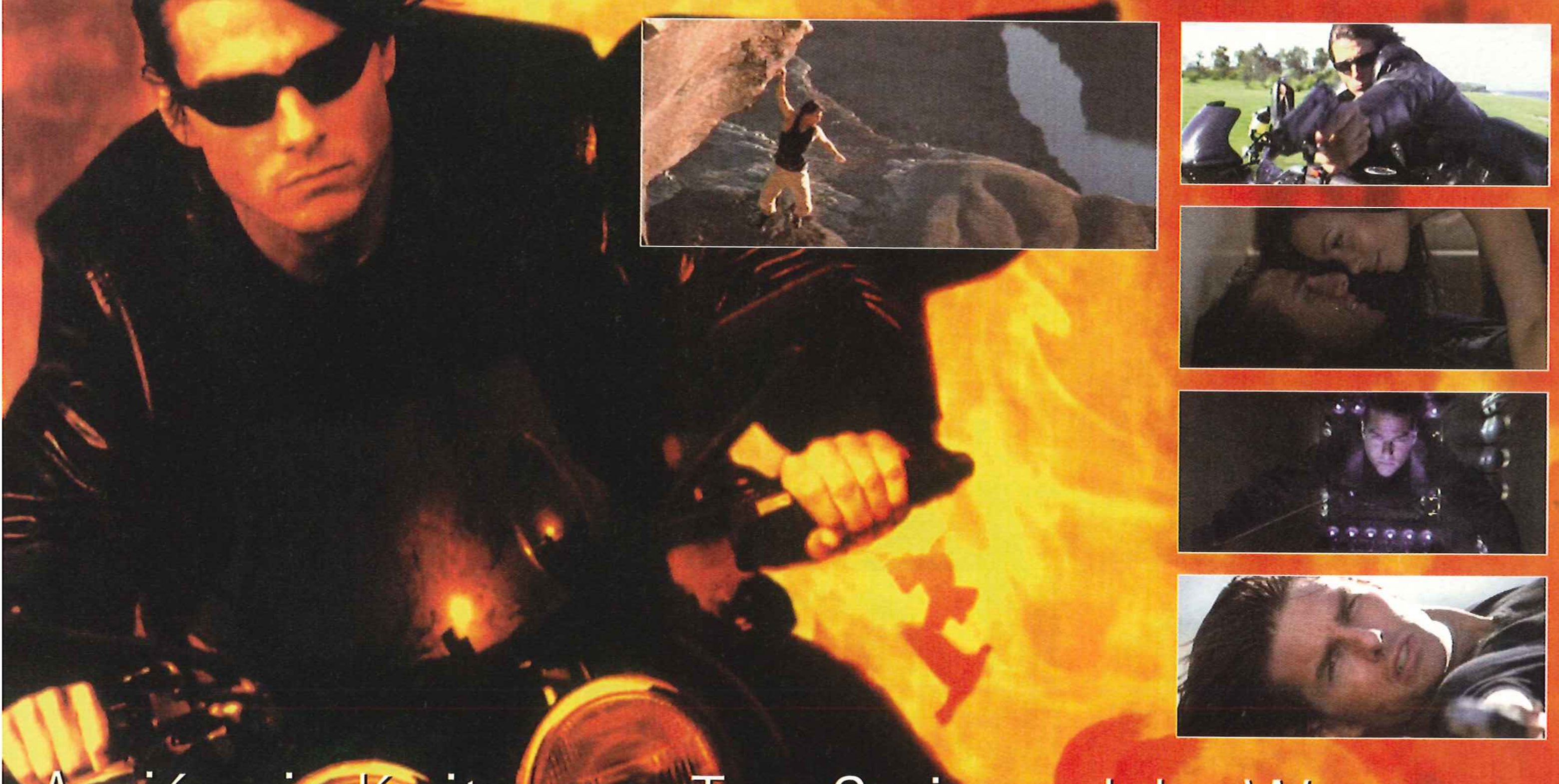






Verhoeven reinventa el mito del hombre invisible

El hombre sin sombra

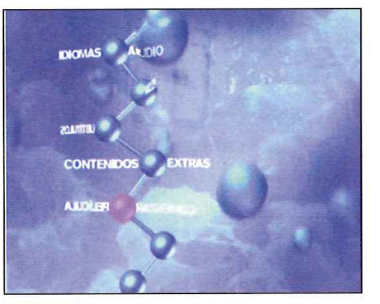


Acción sin límites con Tom Cruise y John Woo

Misión:imposible-2

por << Isabel Garrido
& Bruno Sol >>





Como suele ser habitual en los lanzamiento de Columbia, todos los extras se acompañan de subtítulos en castellano.



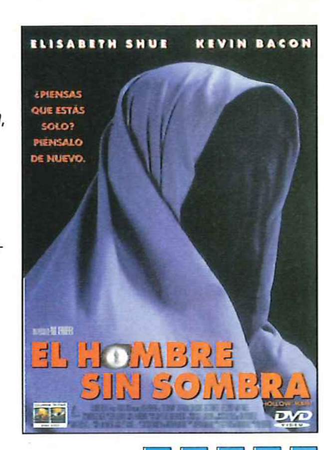
Si estás intrigado sobre cómo se hicieron los FX, no dudes en visitar la comparativa.



El DVD de El Hombre Sin Sombra os sorprenderá por su gran cantidad de extras.

El DVD incluye 3 escenas descartadas, entre ellas, la visita del invisible Bacon a su vecina.

Junto a entrevistas con el director y el reparto,el DVD incluye secuencias del rodaje.



Después del fiasco de *Showgirls*, el holandés **Paul Verhoeven** acertó al regresar al género fantástico que tantos éxitos le deparó en el pasado (*Robocop*, *Desafío Total*). El resultado fue la excelente *Starship Troopers* y este ***Hombre Sin Sombra***, una nueva e inquietante visión del mito del hombre invisible, pródiga en efectos visuales con los que jamás llegó a soñar **James Whale** cuándo confeccionó su clásico de 1933. La pipa que flota en el aire y el rostro vendado han dado paso a los más sorprendentes efectos infográficos.Serás testigo de como el organismo de **Kevin Bacon** se desvanece ante los ojos de unos atónitos **Elizabeth Shue** y **Josh Brolin**, tres jóvenes científicos que han logrado por fin hacer realidad el experimento de su vida: volver invisible a un hombre. Inicialmente, todo parece desarrollarse con éxito, pero pronto comenzarán los problemas. ¿Quién puede pararle los pies a un hombre invisible enloquecido ante su propio poder, sin más limitación que su propia moralidad?. ¿Que harías tú si te volvieras invisible? ¿Robar, espiar en el vestuario de las chicas.....? **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
No se puede pedir más a un DVD. ***El Hombre Sin Sombra*** se acompaña de dos documentales sobre el rodaje de la película, dos *trailers*, una comparación de los efectos visuales (antes y después de utilizar el ordenador), comentarios de **Verhoeven**, **Kevin Bacon** y **Jerry Goldsmith** (subtitulados en castellano) y tres escenas descartadas.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Castellano 5.1, inglés 5.1
Subtitulos en castellano, inglés y portugués

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN:
Aunque al final la película se desmadra un poco (con **Kevin Bacon** acechando a todo bicho viviente como si fuera el *Ghostface* de *Scream*), ***El Hombre Sin Sombra*** no desmerece en absoluto al resto de la filmografía de **Paul Verhoeven**. Los efectos especiales son impresionantes y esta versión DVD cuenta con una legión de extras.







Entre las muchas curiosidades que encierran los extras de M:I-2 podrás encontrar unos títulos de créditos iniciales alternativos.





El gurú del cine de acción de **Hong Kong**, **John Woo** (*Face Off*, *Hard-Boiled*), sucede a **Brian De Palma** (responsable de la primera *Misión Imposible*) en la dirección de esta secuela, que apuesta definitivamente por la acción en detrimento del argumento, algo más flojo que el de la primera parte. De hecho, cuándo **Robert Towne** (guionista de *Yakuza* y *Chinatown*) desembarcó en el proyecto se le encomendó la misión de crear una trama para unir las secuencias de acción ya diseñadas por **Woo** y su gente. Lo que no se le puede negar a ***M:I-2*** es su capacidad para brindar un gran espectáculo. Desde los títulos de crédito iniciales hasta el combate final entre Ethan Hunt (**Tom Cruise**) y el maligno Sean Ambrose (**Dougray Scott**), la película ofrece persecuciones en moto a tiro limpio, muchas explosiones e incontables giros argumentales, todo ello aderezado con el vertiginoso montaje y las secuencias a cámara lenta que caracterizan al cine de **John Woo**. **Thandie Newton** y **Anthony Hopkins** completan el reparto del *film*. **B.S.**



Misión Improbable nos presenta a Tom Crooze (Ben Stiller) el doble de Tom Cruise.



Uno de los documentales analiza las once secuencias más espectaculares,



El making off te desvelará los secretos de algunas de las mejores secuencias del film.



Como guinda final, el DVD incorpora el vídeo musical "I disappear" a cargo de Metallica.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
En **Paramount** llevaban meses anunciando que éste sería uno de los DVD más completos de todos los tiempos y no les faltaba razón. Incluye tres documentales, comentarios de **John Woo** (en castellano), una secuencia alternativa de los créditos iniciales, un vídeo de **Metallica** y un tronchante corto protagonizado por **Ben Stiller**.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Castellano 5.1, inglés 5.1
Subtitulos en castellano

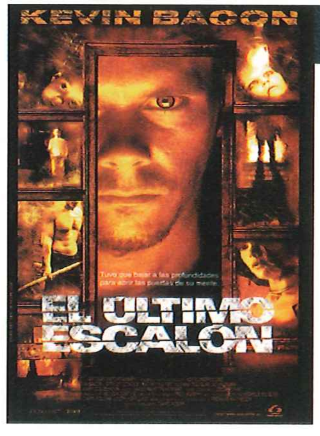
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home Entertainment**

PRECIO: 4.495 Pta. / 27,01 Euros

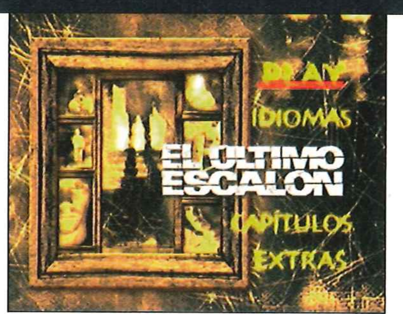
VALORACIÓN:
Uno de los mejores DVD del año. **Paramount** le ha añadido tantos y tan buenos extras, que por algunos momentos llegarás a olvidar que además han incluido la película. Es más, sólo por la parodia de **Ben Stiller** (en la que colaboran el propio **Tom Cruise** y **John Woo**) ya merece la pena incluir este DVD en tu colección.





El último escalón

Para su segundo largo como director, el guionista **David Koepp** (*Snake Eyes, Parque Jurásico*) adaptó una novela de **Richard Matheson** (autor de *El Increíble Hombre Menguante* y *Soy Leyenda*). El resultado es una historia de fantasmas tan terrorífica que hace que *El Sexto Sentido* parezca un cuento de viejas. Tom Witzky (**Kevin Bacon**) es un hombre corriente, un padre de familia que tras someterse a hipnosis durante el transcurso de una fiesta, comienza a oír voces, a tener sueños extraños, a experimentar visiones, piezas de un *puzzle* que debe resolver si quiere volver a recuperar su vida normal. **B.S.**



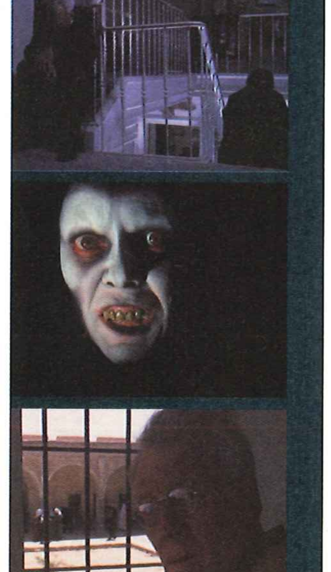






- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■□□
  Además del *Featurette* y las fichas habituales en los DVD de **Lauren**, ***El Último Escalón*** incorpora imágenes del rodaje, los *trailers* y *spots* de televisión españoles y estadounidenses, un simpático documento de texto titulado Fantasmas de Cine y el videoclip de la película, a cargo del grupo **Moist** y su tema "Breathe".
- **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
  Castellano 5.1, inglés 5.1.
  Subtítulos en castellano e inglés
- **TIPO DE DVD:** DVD 5
- **COMPAÑÍA:** **Lauren Films Video**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■□
  Como todas las películas de este género, **El Ultimo Escalón** pierde parte de su valor tras un primer visionado, pero la calidad del guión y el buen trabajo desplegado por los actores (especialmente **Kevin Bacon**) lo convierten en un título muy recomendable, sobre todo si disfrutas con las pelis de miedo, y pasas de *Scream* y similares.

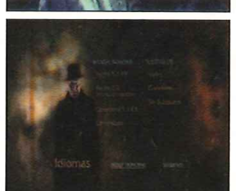
El Exorcista











Cuando uno ve una figura como el Padre Merrin (Von Sydow) rozando los dos metros de altura, impresiona aún más el poder del diablo... Aterrador.

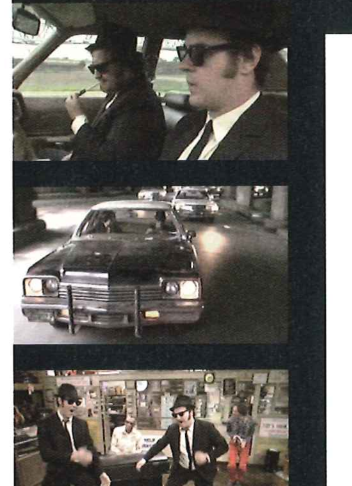
Una madre divorciada (y para asombro de estos últimos tiempos de sequía creativa los problemas maritales no «rellenan« el *film*) se enfrenta con la enfermedad de su hija. Lo inquietante es que la dolencia de su hija Regan (**Linda Blair**) parece «no ser de este mundo». La niña está poseida a pesar de los esfuerzos de su progenitora por «no creer». Aquí es donde entran los exorcistas, los Padres Karras (**Jason Miller**) y Merrin (**Max Von Sydow**). Lo mejor es que la poseída es un «retoño» de lo más normal, nada de una preadolescente tipo top model. Ahí es dónde empieza el miedo: A cualquiera podría ocurrirnos... **I.G.**



LA PELÍCULA MÁS TERRORÍFICA DE TODOS LOS TIEMPOS
En Una Nueva Versión Que No Te Dejaron Ver
EL EXORCISTA
EL MONTAJE DEL DIRECTOR

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■□□
  Trailers cinematográficos para los seguidores de esta película de culto, anuncios de televisión y radio, y lo mejor de lo mejor, los comentarios del director **William Friedkin**. Quizá se eche de menos algo más sobre el guionista (que también escribió la novela y produjo la película) **William Peter Blatty** y sobre los actores, magníficos.
- **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
  Castellano 5.1 Ex (Canal central posterior), inglés 5.1 Ex, inglés 2.0 (mono compatible)
  Subtitulos en castellano e inglés.
- **TIPO DE DVD:** DVD 5 Pantalla 16:9/1,85:1
- **COMPAÑÍA:** **Warner Home Video**
- **PRECIO:** 3.995 Pta. / 24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■□
  El montaje del director completa el original de 1973 con unas secuencias terroríficas. Más sutiles unas, más espectaculares otras (entiéndase la contorsionista bajada por las escaleras). El remate para la edición en DVD es el escuchar la terrible voz de Regan poseída en 5.1 Ex. Créannos, el miedo se les mete en el cuerpo, pero sólo por un rato...

Granujas a todo ritmo







Junto al documental, el DVD incluye notas de producción, fichas y el trailer original de cine.

John Landis, Dan Aykroyd y el resto del reparto narran todo tipo de anécdotas sobre el film.



El documental de 56 minutos de duración incluye imágenes inéditas del rodaje de la película.



Entre la amplia filmografía de **John Landis**, tres títulos se han ganado por derecho propio un hueco en la historia de la comedia: *Desmadre a la americana, Entre pillos anda el juego* y *Granujas a todo ritmo*. Jake y Elwood Blues deciden volver a reunir a su banda, con el objetivo de recaudar dinero para salvar el orfelinato en el que se criaron. Un argumento que puede sonar a telefilm de **Michael Landon**, pero que en manos de **Landis Belushi** y **Aykroyd** da pie a 142 minutos de humor, números musicales (a cargo de gente como **James Brown** o **Aretha Franklin**) y las mejores persecuciones de todos los tiempos. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Los fans de los **Blues Brothers** alucinarán con el documental de 56 min., en el que **Aykroid**, **Landis** y el resto de la banda cuentan todo tipo de anécdotas sobre el rodaje de la película, y de como, desde el mítico programa de TV *Saturday Night Live*, nacieron los personajes de Jake y Elwood. Incluye además un *trailer* y notas de producción.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Castellano mono, inglés 5.1, francés Surround, alemán mono, italiano surround
Subtitulos en inglés, francés, alemán, polaco, checo, húngaro, turco, sueco, finlandés...

TIPO DE DVD: DVD 9

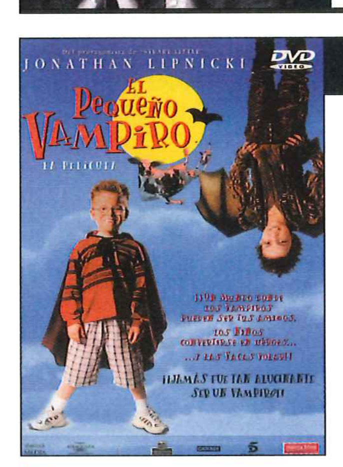
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

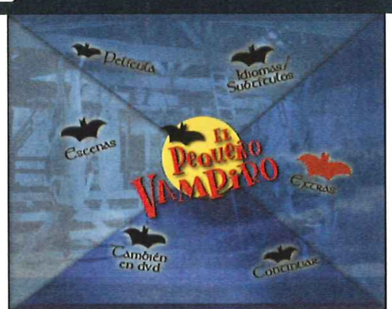
VALORACIÓN: ■■■■■

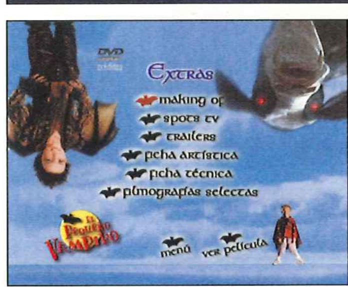
Al igual que la edición americana, el DVD PAL de ***Granujas a todo ritmo*** incorpora metraje adicional totalmente inédito, lo que le convierte en una compra indispensable para los fans de la película. Incluso se le llega a perdonar que no incorpore subtítulos en castellano. Si aún no has visto esta película no sabes lo que te pierdes.

El pequeño Vampiro



Partiendo del tópico del niño nuevo en la ciudad inadaptado por la ineptitud del nuevo ambiente (permitan la aliteración), desembocamos en la amistad con un vampiro. Rudolph (**Rollo Weeks**) y Tony (**Jonathan Lipnicki**) se hacen los mejores amigos en base al respeto a las diferencias. Buena moraleja original de las novelas infantiles de **Angela Sommer-Bodenburg**, en las que se basa el *film*. Entre el *casting* de adultos reconocerán a **Richard E. Grant**, secundario de lujo y protagonista de películas británicas como (sufrido padre de la deliciosa *Jack y Sarah*). La dirección corre a cargo de **Uli Edel**. **I.G.**









CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

No se dejen engañar por la calificación de «infantil». Si les gusta el mundo del cine pueden resultarle muy curiosos los extras: *Makin of*, *Spots* de televisión (en castellano y en euskera), ficha artística, ficha técnica y biografías de los responsables del *film*. Lo más llamativo el currículum del director **Edel**, que también trabajó en *Twin Peaks*.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Castellano 5.1, inglés 5.1, euskera 5.1.
Subtítulos en castellano y en euskera.

TIPO DE DVD: DVD 9 Pantalla 16/9 anamórfico compatible con 4/3

COMPAÑÍA: **Manga Films**

PRECIO: 3.495 Pta. / 21 Euros

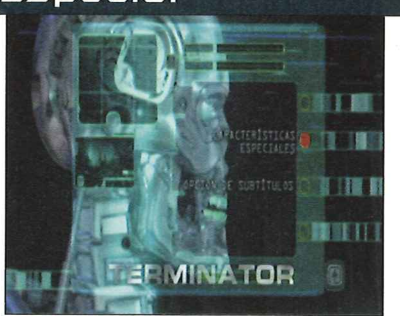
VALORACIÓN: ■■■■□

Producción europea (alemana para más señas) con pretensiones de comercialización internacional. Para estos fines echan mano del inglés en la versión original. Realización exquisita y niños que no cruzan la línea de la ñoñería (el ambiente era muy propicio para ello). Un producto muy digno y que puede ser «apto» también para adultos.



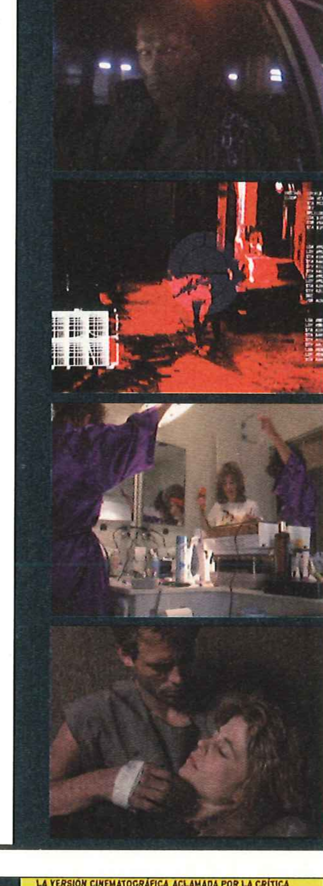
Terminator Edición Especial

Eran mediados de los 80 cuando las historias sobre viajes en el tiempo se ponían de moda (con permiso de **H. G. Wells**). El Terminator (**James Cameron**, 1984) marcó el principio de una tendencia: la mezcla de la ciencia-ficción y el viaje temporal. *Terminator* (**Arnold Schwarzenegger**) viaja al pasado (aquel presente del 84) para impedir que Sarah Connor engendre un hijo que le saldrá rana a la nueva generación de robots. Para ayudar a Sarah (**Linda Hamilton**), la resistencia humana con Connor a la cabeza, envía a Kyle Reese (**Michael Biehn**) que hará algo más que salvar la vida de la madre del líder. **I.G.**









CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Estamos hablando de una edición para coleccionistas. No exageramos. Tenemos dos discos que nos traen el tratamiento original del guión, el cuarto borrador de 1983 y el guión final del rodaje. Hay dos documentales sobre la película, secuencias suprimidas, *trailers* originales, *spots*, diseños de los dibujos que **Cameron** ideó para su criatura...

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Castellano 5.1, inglés 5.1, alemán 5.1
Subtítulos en Castellano, alemán, inglés y alemán para sordos

TIPO DE DVD: DVD 9 Pantalla Widescreen

COMPAÑÍA: **Twentieth Century Fox**

PRECIO: 4.995 Pta. / 30 Euros

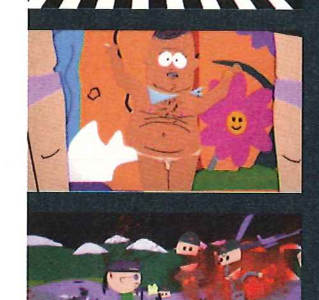
VALORACIÓN:
El 8 de marzo es la fecha de salida de este pack de lujo con esta joya del cine de acción. Aunque no sean aficionados al género, sean sinceros y dejen que las sensaciones fluyan mientras ven los estupendos créditos y escuchan la música de **Fiedel**. **Arnold** nunca estuvo mejor:¿Quién si no para mostrar esa inexpresividad facial?



South Park: mas grande, mas largo..











Por una vez, un DVD Zona 2 posee más extras que el DVD zona 1 americano...

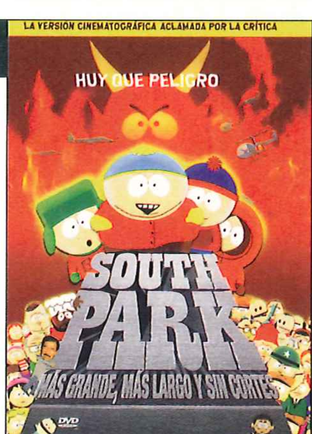


...entre ellos el video musical de la película, titulado "What Would Brian Boitano Do?...

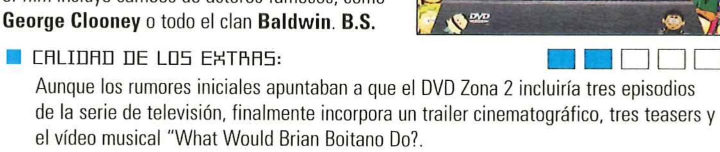


...y un teaser trailer totalmente inédito.

Por difícil de creer que parezca, el primer largo protagonizado por Cartman, Kyle, Stan y Kenny es aún más bestia que la serie de TV. Los personajes creados por **Trey Parker** y **Matt Stone** protagonizan el mejor musical de los últimos años. Un *film* entrañable que te deleitará con canciones como "Eres un cabr...hijo put...", en el que podrás ver de nuevo a Terrance y Phillip dando rienda suelta a su furor intestinal y a Saddam llevándose al catre al mismísimo Satán. Además de los habituales de la serie (Chef, Big Gay Al, Mr. Garrison), el *film* incluye cameos de actores famosos, como **George Clooney** o todo el clan **Baldwin**. **B.S.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Aunque los rumores iniciales apuntaban a que el DVD Zona 2 incluiría tres episodios de la serie de televisión, finalmente incorpora un trailer cinematográfico, tres teasers y el vídeo musical "What Would Brian Boitano Do?.



PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Castellano 5.1, inglés 5.1, italiano 5.1
Subtitulos en castellano, inglés, italiano, turco, griego, checo, portugués...

TIPO DE DVD: DVD 5, 2 caras

COMPAÑÍA: **Warner Home Video**

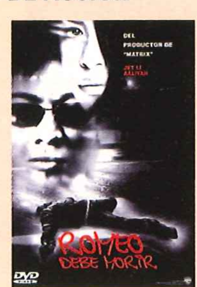
PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN:
Al margen de la indiscutible calidad de la película, el DVD de **South Park: Más grande, Más largo y Sin cortes** posee el valor añadido de poder disfrutar de las canciones en la V.O. en inglés, cuyas letras son todavía más brutas. Ahora sólo queda suplicar a **Warner** para que ponga a la venta la serie de TV en DVD.

WARNER

Romeo debe morir

LO ÚLTIMO EN CINE DE ACCIÓN

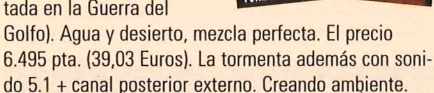


Este mes **Warner Home Video** nos deleita con una de las producciones más populares del pasado año. «Mamporros» con clase en ***Romeo debe morir***. A un precio de 3.995 pts. (24 Euros) nos llega esta adaptación para DVD. Entre los extras de los que se dispone destacan un curioso *making of*, tres vídeos musicales correspondientes a la banda sonora, dos cortometrajes sobre diversas secuencias y el perfil profesional de los actores protagonistas. El *film* se presenta en castellano e inglés 5.1 y un formato de pantalla 16/9 (2,35:1).

Para padres cinéfilos

Si todavía no sabéis que regalar a vuestros sufridos progenitores, aquí tenéis tres «packs-sugerencia» de Warner.

Para los aficionados al último cine «espectáculo», os recomendamos dos del guaperas **Clooney**: *La tormenta perfecta* y *Tres Reyes* (ambientada en la Guerra del Golfo). Agua y desierto, mezcla perfecta. El precio 6.495 pta. (39,03 Euros). La tormenta además con sonido 5.1 + canal posterior externo. Creando ambiente.





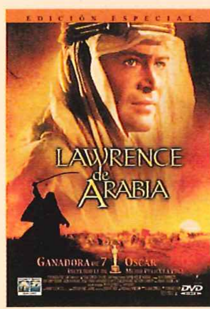
Para disfrutar de un poco de tensión y tramas más enrevesadas, dos adaptaciones de las novelas de **Grisham**: *El Informe Pelícano* y *El cliente*. Su precio 4.995 pta. (30, 02 E).



Por último dos de las películas más conocidas de **Steven Seagal** que completan una pequeña saga: *Alerta Máxima* y *Alerta Máxima 2* . Por 4.995 pta. (30,02 Euros).

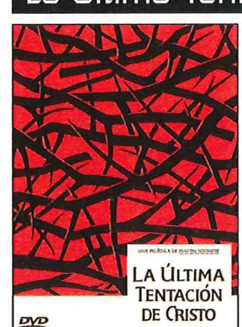
COLUMBIA

Un lanzamiento «épico»



Una edición a la altura de una de las películas más espectaculares. Dos discos DVD 9 con uno de ellos dedicados en exclusiva para el contenido de extras. Los seguidores de esta cinta de culto podrán disfrutar de esta película en formato 16/9 y además conocer todos sus secretos: *Making of*, numerosos documentales que profundizan en los hechos históricos que inspiran la historia, mapas que retratan la epopeya arábiga, etc. Habrá que esperar a abril.

La Última Tentación de...



Dejar que a uno le maten (encima crucificado) por la salvación de la humanidad no es plato de gusto ni siquiera para un **Jesús** algo atormentado. Ser un hombre ordinario es más fácil que ser el Hijo de Dios. ¿Se escapará Cristo de su misión? **Willem Dafoe** es el sufrido Mesías dirigido por **Martin Scorsese**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
No los tiene como tales, tan sólo un *trailer* adicional. Una pena no tener un making of o una localización de escenarios. La ambientación es magnífica.

PISTAS DE AUDIO:
Inglés 5.1; castellano, francés, alemán e italiano en Dolby Surround.
Subtítulos en castellano,inglés, francés, alemán, etc.

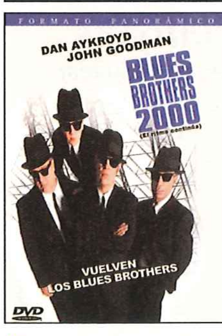
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Pictures**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Película que creó una polémica injustificada pero que le dio la publicidad necesaria. **Scorsese** adapta la novela de **Kazantzakis** retratando un **Jerusalén** perfecto y rodeándose de magníficos actores. Un curioso **Harvey Keitel** de Judas y **Dafoe** predicando como Jesús. La música de **Peter Gabriel** también es para disfrutarla.

Blues Brothers 2000



18 años después de *Granujas a todo ritmo*, y sin el fallecido **John Belushi**, **Dan Aykroyd** y **John Landis** retomaron la historia de Elwood Blues, reuniéndole una vez más con su mítica banda. ***BB2000*** repite la misma fórmula de humor, música y persecuciones que su antecesor, aunque con inferiores resultados. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Junto a un documental sobre el rodaje de la película, el DVD añade un *trailer*, fotos y notas de producción y fichas sobre el director y los actores.

PISTAS DE AUDIO:
Castellano Surround, inglés 5.1, francés surround, alemán surround, italiano surround
Subtítulos en inglés, francés, alemán, polaco, checo...

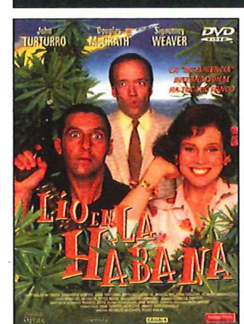
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Pictures**

PRECIO: 3.995 Pta. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
No es tan redonda como la primera parte, pero ***BB2000*** es superior a la mayoría de las comedias que nos suelen llegar de **Estados Unidos** últimamente. Además cuenta con una banda sonora impagable, buenos números musicales y la participación de artistas de la talla de **B.B. King**, **Eric Clapton**, **Isaac Hayes**, **Aretha Franklin**, o **James Brown**.

Lio en la Habana



El aburrimiento matrimonial de nuevo una excusa perfecta para desarrollar una divertida comedia. Él (**Douglas McGrath**) quiere estar a la altura de las circunstancias y perder de vista a su histérica mujer (**Sigourney Weaver**). ¿Qué mejor que siendo espía? Menos pretencioso que **Schwarzenegger** en *Mentiras Arriesgadas*. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Lo mejor de los extras (modestos, como esta edición, pero muy a la altura) es una entrevista con los actores. Por cierto, **McGrath** es también director y guionista.

PISTAS DE AUDIO:
Castellano Stereo 5.1, inglés Stereo 5.1
Subtítulos en Castellano.

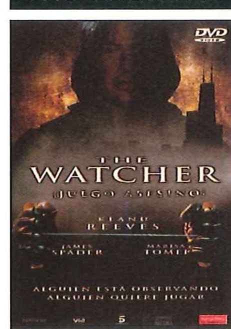
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Manga Films S.L.**

PRECIO: 3.495 Pta. / 21 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Esta edición en DVD se presenta en formato 1,85:1; 16/9 anamórfico compatible con 4/3. Una comedia que se pasa en un suspiro, que escribe y dirige **McGrath**, asiduo colaborador tanto como guionista como actor de **Woody Allen**. El judío más famoso de **Hollywood** también aparece en la cinta. La interpretación de los actores recuerda a las comedias de los años 40.

The Watcher



Poli atormentado (**James Spader**) por una metedura de pata del pasado y por ello, entre otras cosas, vive en una casa hecha unos zorros (con nevera vacía y mohosa incluída). Psicópata asesino que le ayudará a enmendar su error. El último ingrediente: psicóloga comprensiva que da toque de intelectualidad. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Extras tipo: Como diría Miguel Bosé «Nada de particular»: *Trailer*, ficha artística, ficha técnica y algo sobre el palmarés de **Reeves**, **Spader** y **Marisa Tomei.**

PISTAS DE AUDIO:
Inglés 5.1,castellano 5.1.
Subtítulos en castellano

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Manga Films S.L.**

PRECIO: 3.495 pta./21 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Lo mejor de esta película, como en muchas historias de psicópatas de estos últimos años, son los créditos. Dirgida por **Joe Charbanic** y escrita por **David Elliot** y **Clay Ayers**, ofrece una historia de sobra conocida. La novedad está en el tratamiento visual: encuadres torcidos, la utilización del blanco y negro y otras técnicas que nos recuerdan los vídeos musicales.



noticias

20TH CENTURY FOX

Para coleccionistas...

... Son estas recopilaciones de humor, acción, espionaje, aventura y más.



Woody Allen es una de las recomendaciones de **Fox** para marzo. Edita *El dormilón*, *Bananas* y *La última noche de Boris Grushenko*. Cada DVD tiene un precio de 3.995 pta. (24 Euros). Humor cerebral del genio **Allen**.

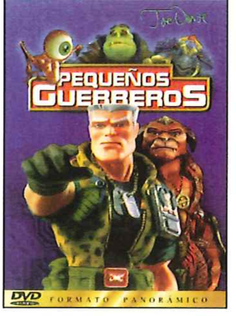


Michael Douglas va incrementando su currículum cinematográfico y matrimonial. Aventura con la **Turner** en *Tras el corazón verde* y *La Joya del Nilo*. Repite coprotagonismo en *La guerra de los Rose* y lo mejor para el final: Edición especial de su mejor trabajo. Hablamos de *Wall Street*. Cada película tiene un precio de 3.995 pesetas (24 Euros).



Roger Moore al servicio de su graciosa majestad en tres célebres ocasiones: *El hombre de la pistola de oro*, *Octopussy* y *Panorama para matar*. Acción y buenas bandas sonoras a 3.995 pta. (24 Euros) cada una.

Pequeños Guerreros



J. Dante recuperó el espíritu de *Gremlins*, una de sus mejores películas, en esta historia de juguetes que cobran vida gracias a la tecnología, iniciando la guerra entre sus dos facciones, el comando élite y los gorgonitas.Los efectos especiales de **Stan Winston** y la **Industrial Light & Magic** os dejarán sin aliento. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

El DVD incluye un *trailer*, escenas eliminadas, un *making of*, tomas falsas, fichas con filmografías y notas de producción.

PISTAS DE AUDIO:

Castellano 5.1, inglés 5.1, francés 5.1, alemán 5.1, italiano 5.1

Subtítulos en inglés, francés, alemán, polaco, checo...

TIPO DE DVD: DVD 9

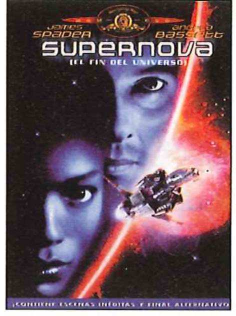
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 pta./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Aquí tienes una buena oportunidad de disfrutar de esta pequeña joya, que extrañamente pasó desapercibida por la cartelera española. El DVD llega acompañado además de extras realmente interesantes. Elige la pista en inglés y podrás deleitarte con las voces de **Tommy Lee Jones**, **Frank Langella** y el *cast* de *Doce del Patíbulo* (**Ernerst Borgnine**, **Jim Brown**...)

Supernova



Desde que **Scott** hiciera *Alien El octavo pasajero*, ¿no aprenderán los astronautas cinematográficos que no es bueno recoger extraños en el espacio interestelar? Un «autoestopista» galáctico será el encargado de desencadenar esta cinta de acción protagonizada por **James Spader**, **Angela Bisset** y **Lou Diamond Phillips**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Un esfuerzo excelente por aprovechar lo que es el DVD: Un final alternativo, *trailer* original de cine, escenas inéditas y un folleto con notas de producción.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán e italiano (todos en 5.1).

Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

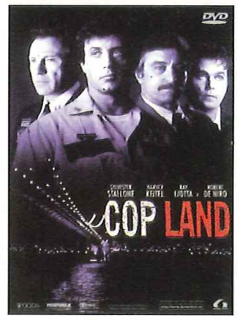
COMPAÑÍA: **Twentieth Century Fox**

PRECIO: 3.995 pta./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

La clave de esta historia dirigida por **Thomas Lee** está en la supervivencia de la especie. Utilizan la vieja enseñanza de *Caperucita Roja* como excusa: No hacer caso a extraños ni coger cosas ajenas en la calle (en este caso en el espacio). Eso es lo que origina toda la historia. El argumento está bien llevado. Una pista: El objeto en cuestión no es el yo-yo del entrañable **E.T.**

Cop Land



Años antes de dirigir a **Angelina Jolie** en *Inocencia Interrumpida*, **James Mangold** firmó este interesante *thriller* policial protagonizado por un irreconocible **Sylvester Stallone**, en uno de los mejores papeles de su carrera. El resto del reparto es impresionante: **Harvey Keitel**, **Robert De Niro**, **Ray Liotta**.... **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□

Cop Land ofrece los contenidos extras habituales en los DVD de **Lauren** (fichas técnicas, artísticas, filmografías, *trailer*) y como novedad, imágenes del rodaje.

PISTAS DE AUDIO:

Castellano 5.1, catalán Surround, inglés Surround. Subtítulos en castellano.

TIPO DE DVD: DVD 5

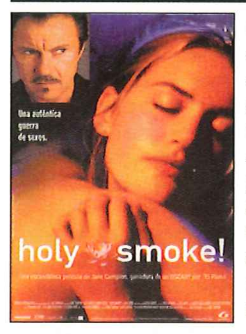
COMPAÑÍA: **Lauren Films**

PRECIO: 2.995 pta./18 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

La excelente política de precios de **Lauren Films**, permite disfrutar de buenas películas de hace unos cuantos años a precios razonables, como es el caso de ***Cop Land***, uno de los intentos más serios de **Sylvester Stallone** por desencasillarse de su rol de héroe de acción. Además siempre es un placer ver actuar a **Robert De Niro**, **Harvey Keitel** y **Ray Liotta**.

Holy Smoke



Chica de vida alegre... muy alegre (**Kate Winslet**), se va a la **India** y cae en las garras de una secta. Su familia la trae de vuelta a **Australia** y tratan de recuperarla con la ayuda de un experto (**Harvey Keitel**). Al final, sorpresa: Uno termina entendiendo la huida de la protagonista del zoo en el que vive. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□

Algo escasos a tenor de la fotografía en los desiertos australianos o en **La India**. Hemos de conformarnos con *spots* y *trailers* además de biografías.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas castellano e inglés Dolby Digital.

Subtítulos castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 5 Widescreen 16/9

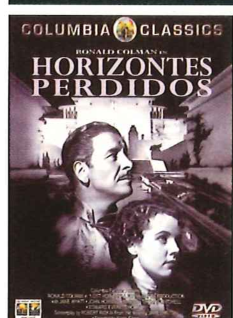
COMPAÑÍA: **Lauren Films**

PRECIO: 3.995 pta./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

El mundo de las sectas es una excusa para contar una particular historia de amor. Particular porque la directora y guionista **Jane Campion** (*El Piano*), describe a una serie de personajes muy faltos de cariño y no sólo de una relación de pareja. Para esta película de sentimientos, de vez en cuando se echa mano de toques cómicos, como la cámara rápida. Curiosa.

Horizontes Perdidos



Nada menos que 27 años ha durado la restauración del clásico de **Frank Capra**. El **American Film Institute** se recorrió el mundo en busca de una copia con el metraje original de 1937, pero sólo pudo encontrar la banda de audio. Las escenas perdidas fueron sustituidas por fotos de producción. El resultado es una auténtica joya. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Final alternativo, *trailer* de cine, dos documentales y comentarios (subtitulados al castellano) a cargo del experto de **UCLA** en restauración **Robert Gift**.

PISTAS DE AUDIO:

Castellano, inglés, francés, alemán, italiano (todos ellos en mono)

Subtítulos en castellano, inglés, francés, alemán...

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 pta./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■

La mítica ciudad de Shangri-La, en la que nadie envejece, vuelve a cobrar vida gracias a la magia del DVD, en una versión inédita para todas las generaciones posteriores a su estreno en 1937. **Ronald Colman**, **Tomas Mitchell** y **Edward Everett-Horton** protagonizan esta maravillosa película, que no debe faltar en la colección de cualquier buen aficionado al cine.

regalamos 30 DVDs

DENNIS QUAID JIM CAVIEZEL

¿Y SI TUVIERAS UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD?

FREQUENCY



www.columbiatristarvideo.es



Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir uno de los 30 DVDs de Frequency que sorteamos.
Para ello sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de abril a la siguiente dirección:
PlayStation 2 Revista Oficial,
Calle O´Donnell 12, Madrid 28009.
No olvides poner en el sobre «Concurso Frequency»

«FREQUENCY»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLADORA: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PVP RECOMENDADO: 7.990 Ptas/ 48,02 €
- GÉNERO: CONDUCCION
- JUGADORES: 1-2
- CIRCUITOS: 18
- MODOS DE JUEGO: 3

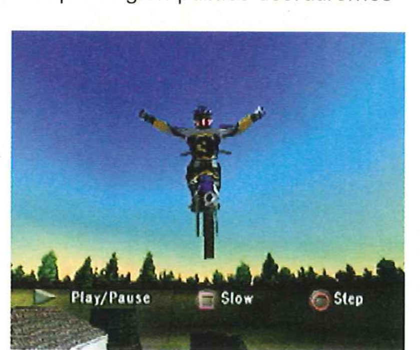
por << Molokai >>

SUPERCROSS

El motocross engrosa el catálogo deportivo de EA.



Poco le queda por demostrar a **Electronic Arts** en lo que respecta a los numerosos deportes que paso a paso se han ido perpetuando en las sagas más conocidas por todos los aficionados. Quizás por ello han extendido sus miras a una disciplina especialmente espectacular como es el *motocross*. Las carreras, repletas de portentosos saltos y salvajes derrapes, forman parte de las Supercross Series. Hasta 26 pilotos, incluyendo campeones legendarios como **David Bailey** o **Roger de Coster**, participarán en circuitos distribuidos a lo largo y ancho de los **EE.UU.** El estilo libre puede considerarse la modalidad reina; no es para menos si tenemos en cuenta que podemos incluso sobrevolar por encima de una imponente mansión mientras ejecutamos las habituales acrobacias de este tipo de competiciones. El apartado gráfico, siendo correcto, no está todavía a la altura de sus ya veteranos hermanos mayores como *FIFA*, *NBA Live*, etc. Si tenemos en cuenta además que los pilotos pertenecen al campeonato estadounidense y no son conocidos por el gran público acordaremos que el tirón del juego está aún lejos del que puedan tener otros deportes. A pesar de ello ***SuperCross*** representa una alternativa válida si lo que se desea es un juego arcade, pues dista mucho de ser un verdadero simulador. Una vez se domine la técnica a la hora de trazar las curvas, derrapando apropiadamente, podremos sacar mejor partido al juego y lanzarnos a descubrir las pistas inicialmente vetadas a los principiantes.



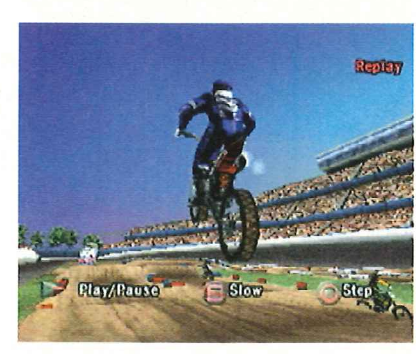


Modalidades

Las carreras y el estilo libre acaparan todo el protagonismo del juego.







Las carreras se agrupan en series según la proximidad geográfica de los circuitos. Si vamos acumulando los puntos suficientes podremos avanzar en las diferentes series, que son de dificultad progresiva. Seguramente serán muchos los que prefieran la fantasía que permite el estilo libre; muchos de los saltos acabarán con el piloto por los suelos.

GRÁFICOS

8.4 — No llegan a las cotas alcanzadas en otros deportes de EA pero son apreciables. Se ha prestado especial cuidado en las repeticiones.

JUGABILIDAD

8.6 — **Supercross** ha optado por una conducción totalmente arcade. Los aficionados a los estrictos simuladores deberán resignarse.

AUDIO



EFECTOS 8.4
BANDA SONORA 9.0

El estruendoso sonido de las motocicletas ambienta e incluso atormenta. La gran banda sonora incluye temas realmente contundentes.

DURACIÓN

8.2 — Quizás no sea la duración el punto más fuerte del juego. A pesar de ello el número de circuitos es más que considerable. Pocas opciones.





■ COMPAÑÍA: SONY C.E.
■ DESARROLADOR: S.C.E.I.
■ DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
■ PVP RECOMENDADO: 7.990 Ptas/ 48,02 €
■ GÉNERO: RPG
■ JUGADORES: 1
■ CAPÍTULOS: 4
■ FORMATO: 4 CD ROM

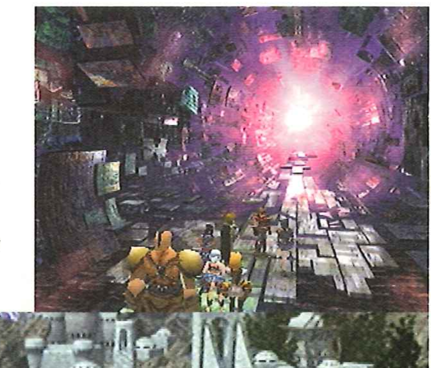
por << VAT 69 >>

THE LEGEND OF DRAGOON

Mi padre dice que los dragones no existen...



Este mes los usuarios de **PlayStation** están de enhorabuena. ***The Legend of Dragoon***, la obra maestra de **Sony** dentro del mundo de los RPGs, por fin ha llegado a **España**, dispuesto a colocarse entre los mejores juegos de la vieja consola gris. Para conseguirlo, ***The Legend of Dragoon*** cuenta con la fuerza que le proporcionan los cuatro CDs (con una media de duración de doce horas cada uno) que han sido necesarios para dar cabida a esta genial aventura. Como todo juego de rol que se precie, ***The Legend of Dragoon*** cuenta con todos los aspectos más carácterísticos del género: magias espectaculares, *puzzles*, montones de personajes y un complejo argumento lleno de intriga hasta el final. Además, el sistema de juego de ***The Legend of Dragoon*** nos permite ejecutar poderosos combos durante los, a veces interminables, enfrentamientos, añadiendo jugabilidad y acción a los tradicionales combates por turnos.Y es que el único defecto que se le puede encontrar a ***The Legend Of Dragoon*** es un desarrollo demasiado lineal que pocas veces nos obligará a optar por caminos diferentes a los prefijados, o regresar atrás en busca de objetos, algo que puede defraudar a los más expertos del género. A pesar de esto, ***The Legend of Dragoon*** seguro que logra convertirse en uno de los mejores RPGs jamás creados para **PSX**. Un título imprescindible que no puede faltar en la colección de todo aficionado a los juegos de rol.



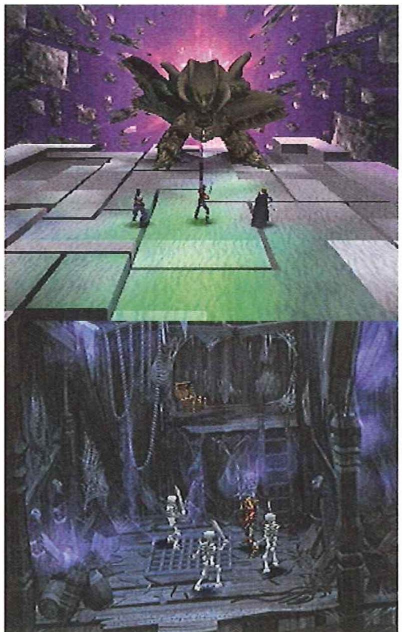
Magias

Domina los elementos para conseguir ataques devastadores



The Legend of Dragoon pondrá a nuestra disposición multitud de magias, todas ellas llenas de efectos de luces y sombras. Aunque algunas tienen una potencia determinada, otras muchas se podrán potenciar presionando el botón X repetidamente.







Más de una vez os sorprenderèis mirando atónitos los escenarios de TLOD, una auténtica joya.





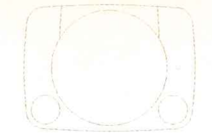
GRÁFICOS — 9.4
La belleza de los escenarios justifica de sobra la compra de este título. Unas magias espectaculares ponen la guinda a un apartado gráfico de lujo.

JUGABILIDAD — 9.2
El juego mantiene un perfecto equilibrio entre combates y desarrollo argumental. La trama os enganchará hasta el final.

AUDIO — EFECTOS 9.1 / BANDA SONORA 9.3
Las voces están traducidas al castellano, y los efectos de los combates están muy logrados. La banda sonora es una maravilla.

DURACIÓN — 9.5
Sin duda alguna éste es uno de los puntos fuertes de **TLOD**. Sus casi cincuenta horas de juego ofrecen diversión para mucho tiempo.





- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLADOR: KRONOS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PVP RECOMENDADO: NO DISPONIBLE
- GÉNERO: AVENTURA
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 8
- PERSONAJES: 4

por << Anna >>

FEAR EFFECT 2

El retorno de la violencia y erotismo más extremo



Fear Effect 2 no sólo sigue la línea de su antecesor, sino que es una reproducción casi literal del apartado gráfico que ya pudimos disfrutar en su momento. La puesta en escena sigue siendo similar a la de sagas tan clásicas como *Resident Evil* dando su toque de distinción con una estética en la que se mezcla el cómic con fondos generados por ordenador, lo que al final ha llevado a los programadores de **Kronos** a abusar en exceso del vídeo (120 minutos de secuencias).

La principal novedad de esta segunda entrega es la aparición de Rain, la nueva compañera de Hanna, y ambas serán las encargadas de emprender una nueva misión atestada de violencia y erotismo. Esta circunstancia supone un cambio en su argumento, pero no afecta a la mecánica del juego. Para progresar, además de enfrentarte a los Fixer (androides de última generación) o a los enemigos finales, tendrás que resolver peliagudos *puzzles* que te darán más de un quebradero de cabeza. Gracias a la técnica FX3D utilizada el *engine* gráfico es más real y detallado consiguiendo que apenas se aprecien los tiempos de carga. ***Fear Effect 2*** es el resultado de un año de trabajo condensado en 4 CDs y, aunque es una réplica de su antecesor, el guión, los gráficos y el sonido se han perfeccionado tanto que es de lo mejorcito que se puede pedir a una soberbia aventura para nuestra consumada **PlayStation**.







Más que amigas

Las secuencias eróticas son más frecuentes en esta segunda edición por la aparición de Rain

Rain y Hanna no dudarán en utilizar los encantos que la madre naturaleza las ha dotado. Hanna cuenta con un turbio pasado y en más de una ocasión no tendrá reparos en seducir tanto a sus enemigos como a su compañera. Todo lo que rodea a Rain es un enigma y tu serás quien averigües el por qué de su presencia en este nuevo reto.

GRÁFICOS

9.2 — El apartado más cuidado de **Fear Effect 2**. La animación es muy buena, pero es una pena que los final bosses sean meras secuencias de vídeo.

JUGABILIDAD

9.2 — La trama es buena y el juego está repleto de acción, violencia y erotismo que se dosifica con puzzles que nos harán pensar.

AUDIO

EFECTOS 9.2
BANDA SONORA 9.0

La banda sonora se amolda a cada situación. El sonido de las armas es soberbio y lamentamos que no esté doblado al castellano.

DURACIÓN

9.0 — Si tienes paciencia y sabes inglés, **Fear Effect 2** te enganchará durante las 12 o 14 horas efectivas de juego.

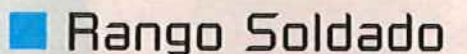
PS one™



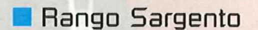
por << Ana Márquez y Lázaro Fernández >>

X SQUAD





Rango Soldado
Dirígete a la pantalla principal y presiona CUADRADO, CÍRCULO y TRIÁNGULO. De este modo, cuando comiences una nueva partida tendrás en tu inventario una Michael 9 mms, 99 cargadores y según vayas obteniendo puntos bonus se irán mostrando en una esquina de la pantalla.



Rango Sargento
Pulsa en la pantalla principal TRIÁNGULO, CÍRCULO y CUADRADO. Cuando comiences un nuevo juego no apreciarás el peso de las armas y en tu inventario contarás con una Taylor M82,una Michael 9 mms y 99 cargadores. Según vayas derrotando a tus oponentes los puntos bonus obtenidos aparecerán en una esquina de la pantalla.

Rango Teniente
Pulsa R1, L2, L1 y R2 en la pantalla principal. Al comenzar una nueva partida tendrás el escudo de nivel 2, el peso de las armas no lo notarás y podrás utilizar una Taylor M82, una Michael 9 mms y 99 cargadores. Según vayas derrotando a tus enemigos los puntos bonus aparecerán en la pantalla y obtendrás 10.000 puntos más si consigues completar el nivel.

Rango Capitán
En la pantalla principal pulsa CÍRCULO, R1, CÍRCULO, L1, TRIÁNGULO y R2. Al iniciar una nueva partida no sentirás el peso del armamento podrás utilizar el radar y disparar con una Taylor M82 o una Michael 9 mms con 99 cargadores. Los puntos bonus obtenidos por derrotar a tus oponentes irán apareciendo en la pantalla.

Rango Mayor
Pulsa L2, CUADRADO, R2, TRIÁNGULO, L1, CÍRCULO y R1 en la pantalla principal. De este modo, cuando empieces una nueva partida tendrás el escudo y el sensor de enemigos del nivel 3. No apreciarás el peso del armamento y podrás utilizar el radar, una Taylor M82 o una Michael 9 mms. con 99 cargadores. Los puntos bonus que obtengas se irán mostrando en la pantalla.

Rango Coronel
Pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO y CÍRCULO. Al empezar un nuevo juego tendrás disponible todo el armamento del primer nivel con 99 cargadores. No sentirás el peso de las armas y tendrás a tu disposición el radar, el sensor y el escudo del nivel 3. Los puntos bonus que obtengas por derrotar a tus oponentes irán apareciendo en la pantalla

Rango General
En la pantalla principal presiona L1 (x2), L2 (x2), R1 (x2) y R2 (x2). De este modo cuando comiences un nuevo juego no sentirás el peso de las armas y tendrás a tu disposición todo el armamento del nivel intermedio con 99 cargadores. Contarás con el radar, el escudo y el sensor del nivel 3. Los puntos bonus que vayas adquiriendo se irán mostrando en la pantalla.

Maestro de X Squad
En la pantalla principal presiona CÍRCULO (x4), TRIÁNGULO y CUADRADO (x4). Al comenzar una nueva partida contarás con todo el armamento del nivel Maestro y con un escudo y un sensor del nivel 3. El peso de las armas se habrá desactivado, contarás con 99 cargadores y un radar para detectar a tus enemigos. Además, los puntos bonus que vayas obteniendo irán apareciendo en una esquina de la pantalla.





NHL 2001

Super Defensa

Dirígete a la pantalla de Edición de Personajes y usa como nombre **Sandis Ozolinsh**, **Chris Pronger** o **Scott Hannan**. Te formularán una pregunta a la que tendrás que responder «Sí». De este modo podrás disfrutar de los atributos de los mejores defensas de la historia del hockey.

Super Delantero

En la pantalla de Edición de Personajes usa como nombres **Peter Forsberg**, **Jaromir Jarg**, **Keith Tkachuk**, **Pavel Bure**, **Steve Yzerman**, **Owen Nolan**, **Rob Blake**, **Erick Lindros**, **Nicklas Lidstrom** u **Olaf Kolzig**. Contesta «Sí» a la pregunta que te hagan y conseguirás un delantero con los mejores atributos.



Super Portero

Usa como nombres **Patrick Roy**, **Dominik Hasek** o **Ed Belfour** en la pantalla de Edición de Personajes. Te formularán una pregunta a la que debes responder «Sí» si quieres disponer de los mejores atributos de un portero de **NHL**.

The Hammer

En la pantalla de Edición de Personajes usa **Hammer** como nombre. De este modo, durante la partida, el comentarista utilizará este nombre para referirse a tu jugador.

Animal

En la pantalla de Edición de Personajes usa **Animal** como nombre. De este modo, durante la partida, el comentarista utilizará este nombre para referirse a tu jugador.

Provocar al contrario

Cuando tu jugador marque un gol pulsa TRIÁNGULO. De este modo, cuando el disco entre por la portería, tu jugador lo celebrará a grito pelado. Tambiés puedes realizar este truco cuando el equipo contrario cometa un penalti.





GRADIUS III & IV

Double Fire

Pausa el juego y pulsa ARRIBA (x2), ABAJO (x2), IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO y TRIÁNGULO. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente y dispondrás al instante de Missile, todos los Option, Laser, Shield y el Double Fire.

Laser Fire

Pausa el juego y pulsa ARRIBA (x2), ABAJO (x2), IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, X y CÍRCULO y activarás Missile, Laser, Shield, todos los Option y el Laser.

Nota: Sólo podremos ejecutar los trucos si antes hemos completado alguna fase.



ORPHEN



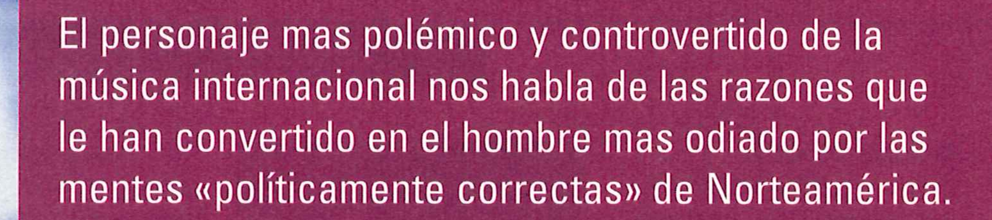
Energía restaurada

Cuando estés luchando en un combate y la barra de energía esté al límite sigue los pasos que te vamos a ofrecer a continuación para que el contrario no acabe contigo. Justo antes de morir, pausa el juego, selecciona "Equip" y continua la partida, de este modo comenzarás de nuevo la batalla, pero con la energía al máximo.





por << Rafa Notario >>



El personaje mas polémico y controvertido de la música internacional nos habla de las razones que le han convertido en el hombre mas odiado por las mentes «políticamente correctas» de Norteamérica.

Eminem: La Bestia Anda Suelta

Aparte de tu éxito discográfico, ocupas páginas y páginas de las revistas gracias a todos los que se han sentido ofendidos por tus letras, tus declaraciones o tus acciones. ¿Cómo te sientes al ser llevado a los tribunales por gente como **Christina Aguilera**, **Britney Spears** e incluso por tu mujer y tu propia madre?

Me da igual. Lo que pasa es que no me corto, digo las cosas tal y como son, y eso es algo que molesta a la gente. La verdad es que es increíble que hasta tu madre, tu propia madre, te quiera llevar a los tribunales (*su madre, denunció al rapero en septiembre del 99, reclamándole 10 millones de dólares por haber sido «calumniada» por su hijo en la letra de su primer éxito, My Name Is, y entrevistas, producto de las cuales sufría «stress emocional, disminución de autoestima, insomnio y pérdida de credibilidad»*). Te diré por qué lo hace. Es el tipo de persona que se agarraría a un clavo ardiendo con tal de llamar la atención. Me encantaría que el juicio se televisara, para que se viera lo repelente y ridícula que es.

¿No estarías dispuesto a aceptar el acuerdo de 2 millones de dólares que te ofreció su abogado?

No va a ver ni un puto centavo. Lo único que ha querido de mí desde que soy famoso es dinero. *(Imita voz de viejecita)* «Si me compras un coche... ya sabes que necesito transporte». Quién sabe. Hasta podríamos haberlo arreglado,y le hubiera comprado la puta casa y el puto coche. ¡Antes de cobrar mi primer cheque de royalties ya quería sablearme!

Un colectivo que se ha sentido especialmente herido por tus letras son los homosexuales. ¿Te sientes acosado por ellos?

Nah... sé que a muchos gays les encantaría verme revolcado en el fango, pero sólo a los que no tienen sentido del humor. No captan que muchas de mis letras son irónicas. Muchos de mis críticos cogen mis letras, las sacan fuera de contexto e inmediatamente afirman: «Es homofóbico». ¡Pero tienen que escuchar toda la letra! Además, no es que esté muy seguro, pero creo que aún sigo teniendo fans homosexuales.

Elton John es uno de ellos. Ha declarado públicamente que *The Marshall Mathers LP* es uno de sus álbumes favoritos.

Lo sé. Me alegro que aún haya gente que se fije en la música y en las letras, y no en si es políticamente correcto o no.

En *Stan*, posiblemente el *tour de force* del álbum (y próximo tercer single, tras *The Real Slim Shady* y *The Way I Am*), cuentas la historia de un fan obsesivo que llega a suicidarse por ti. ¿Y si realmente hubiera ocurrido algo así?

<Es increíble que hasta tu madre, tu propia madre, quiera llevarte a los tribunales>

Diría: «¡Ya os lo advertí! Deberíais haberle prestado más atención al muchacho». Eso es todo lo que podría decir al respecto. Porque si no te gusta mi música, apágala. Nadie te obliga a escucharla. O a comprarla. ¿Porqué debería sentirme responsable de que nadie haga tamaña gilipollez? Sentiría que he cumplido con mi deber al advertir en la canción que algo así podría pasar, y explicar mis reacciones sobre ello. Sólo soy un producto más de este jodido mundo. De lo único de lo que me siento responsable, y lo único que me importa, son mi hija y mi familia.

¿Y no te arrepientes de haber usado a tu propia familia de manera inmisericorde en tus letras y en tu vida pública?

A veces. Pero la razón es que quería que mis fans se dieran cuenta de que yo también era como ellos. De que soy un tío normal al que le pasan las mismas cosas que a los demás. La diferencia es que yo tengo los cojones de admitirlo delante de un micrófono. No tengo nada que ocultar.

Pero cada vez que has expuesto tus trapos sucios a la luz, tu familia se ha apartado más de ti.

Ya, es una putada. Pero que conste que lo hice para provocar el efecto contrario, para sentirme más cerca de mi mujer, **Kim**, y de mi hija, **Hailie**. No quería que a **Hailie** le pasara como a mí, que mi padre me dejó tirado de pequeño. Pero la verdad es que me ha salido el tiro por la culata... y mi familia se va a tomar por culo. Digamos que tengo una hija que lo es todo para mí, de la que estoy muy orgulloso y una mujer de la que ya no estoy tan orgulloso (*el 4 de Junio de 1999,* ***Eminem*** *agredió -portando una pistola- a* ***John Guerra*** *en un local de las afueras de* ***Detroit****, con el que supuestamente* ***Kim*** *estaba «dándose el lote». Arrestado junto a* ***Kim****, compareció ante el juez dos días más tarde, acusado de agresión y de llevar consigo un arma ilegal. Se libró del «trullo» tras pagar una fianza de 10.000 $. Tras ello,* ***Eminem*** *se dedicó a insultar con saña a* ***Kim*** *en temas de su segundo álbum -ya había apuntado algo en su primera entrega- y a exhibir una muñeca hinchable en escena, con la que simulaba sexo oral y a la que despedazaba con una sierra eléctrica.* ***Kim*** *tuvo varias crisis nerviosas e incluso intentó cortarse las venas.* ***Eminem*** *pidió el divorcio, y* ***Kim*** *contraatacó reclamando la custodia de la pequeña* ***Hailie****)*.

¿No te asusta pensar que puedes acabar en la cárcel?



No. Me la suda. No tengo miedo de acabar en una puta celda, o de quedarme sin un duro. Ya sé lo que es.

Varios Artistas

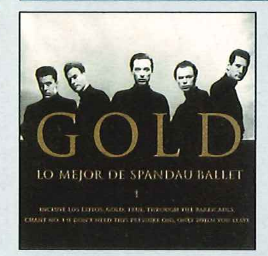


■ TÍTULO: **Music Of The Millennium**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Tres potentes discográficas (**EMI**, **Virgin** y **Universal**) unen fuerzas para presentar esta extraordinaria colección de canciones que pueden considerarse como auténticos himnos de la música popular del siglo XX. Centrado en las cuatro últimas décadas del pasado siglo (el tema más antiguo, *My Generation* de **The Who**, data de 1965), este doble disco recoge 39 emblemáticos momentos musicales de esos que han quedado indeleblemente grabados en la memoria colectiva de varias generaciones. Además de la mencionada *My Generation*, canción con la que **The Who** definieron para siempre la rebeldía adolescente, ***Music Of The Millennium*** contiene otras muchas melodías que forman parte ya de nuestra existencia cotidiana: *We Are The Champions* (**Queen**), himno gay reconvertido a cántico internacional de la victoria deportiva; *Imagine* (**John Lennon**), la expresión universal del anhelo de un mundo mejor; *Stayin' Alive* (**Bee Gees**) y *Dancing Queen* (**ABBA**), todo el hedonismo de los días de la disco-music; *No Woman No Cry* (**Bob Marley**), leyenda más viva que nunca; *Good Vibrations* (**Beach Boys**), el verano eterno; *Upside Down* (**Diana Ross**), *Ain't No Sunshine* (**Michael Jackson**), *Purple Rain* (**Prince**), la mejor música negra... ¿Queréis más? *Money For Nothing* (**Dire Straits**), el rock al alcance de todos los públicos; *Wonderwall* (**Oasis**), los nuevos **Beatles**; *West End Girls* (**Pet Shop Boys**), baile inteligente; *Unfinished Simpathy* (**Massive Attack**), las últimas tendencias...Y mucho más: **Texas**, **Rod Stewart**, **Marvin Gaye**, **George Michael**, **Bon Jovi**... Una irrepetible recopilación de canciones en un disco perfecto para recordar con una sonrisa en los labios los mejores momentos de un siglo que se fue, dejándonos una gran colección de buena música.

Spandau Ballet

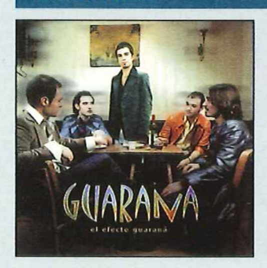


■ TÍTULO: **Gold. Lo mejor de Spandau Ballet**

■ COMPAÑÍA: **EMI**

Pocos grupos tan representativos de la cultura de club de los felices 80 como **Spandau Ballet**. Surgido en 1979 como punta de lanza del entonces incipiente movimiento Neo-Romántico, el grupo de los hermanos **Kemp** fue uno de los más populares y vendedores de los 80, hasta su disolución definitiva en 1989. ***Gold*** recopila 18 de sus mayores éxitos, desde *To cut a long story short*, *Musclebound* y *The Freeze*, hasta su último *hit* de 1989 *Through The Barricades*, pasando por todos esos temas que arrasaron sin piedad las listas de éxitos, como *True*, *Gold*, *Communication*, *Lifeline*... la crema de su repertorio.

Guaraná

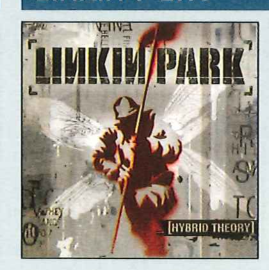


■ TÍTULO: **El efecto Guaraná**

■ COMPAÑÍA: **Epic**

Este joven quinteto alicantino ingresa en el proceloso mundo discográfico con un disco donde las embriagadoras cadencias de la música cubana, el flamenco o la ranchera se dan la mano sin recelos con los sonidos más urbanos del pop español «de toda la vida». **Gonzalo Benavides**, productor y responsable del sonido, y las colaboraciones de lujo de **Tony Carmona** (Guitarra Flamenca), **Javier Losada** (Teclados) y **Arturo Soriano** (Metales) le confieren el punto de exquisitez preciso para hacer de este álbum una estupenda tarjeta de presentación de un grupo que seguro atronará a lo largo de los próximos meses.

Linkin Park

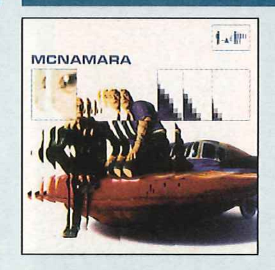


■ TÍTULO: **Hybrid Theory**

■ COMPAÑÍA: **Warner Bros. Records**

Es el grupo sensación de la escena metálica norteamericana. Su combinación de *Hard Rock*, virtuosismo electrónico y elementos tomados del *Hip-Hop* les ha llevado a vender más de 1.000.000 de copias de ***Hybrid Theory***. Un disco donde las melodías vocales se integran a la perfección con la ferocidad de las guitarras, y los fraseos raperos logran un encaje milimétrico con las endiabladas bases rítmicas, directas descendientes del *hardcore*. Se beneficia extraordinariamente de la sabiduría sónica de **Don Gilmore**, que ha sabido dotar a **Linkin Park** de un sonido instantáneamente reconocible, híbrido, rico y peculiar.

McNamara

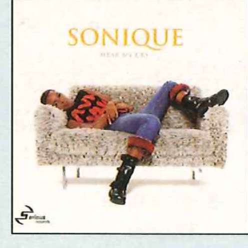


■ TÍTULO: **Rockstation**

■ COMPAÑÍA: **Boozo/Tacones Altos**

Es imprescindible aclarar que **Fabio/Fanny McNamara** es uno de los personajes más heterodoxos, enloquecidos e indomables que la ciudad de **Madrid** ha aportado al Universo. Rodeado de un grupo de músicos experimentados, tan indomeñables como él mismo, y encabezados por el guitarrista **Luis Miguélez** (**Dinarama** y mil cosas más), ha facturado uno de los discos más furiosamente excéntricos de la temporada. Con las influencias de siempre y el máximo descaro. Diez estimulantes chispazos de la música mas divertida e inconformista que puede encontrarse actualmente. Te queremos, **Fanny**.

Sonique

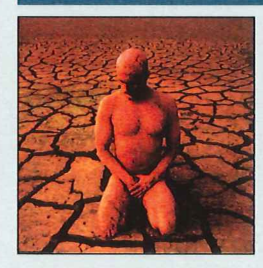


■ TÍTULO: **Hear Me Cry**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Disco de debut de la nueva diva de la siempre sorprendente escena *Soul* de las Islas Británicas. Con una sólida reputación como *DJ*, y fuertemente influida por los clásicos de la música negra, **Sonique** inicio su carrera a principios de los 90 en **S-Express**, uno de los grupos pioneros de la música dance británica. En el año 2000, su primer single en solitario, *It Feels So Good*, se revela como un éxito *underground* en discotecas de **EE.UU.** ***Hear Me Cry*** esta lleno de ritmos altamente bailables. *Soul* y *Rhythm'n'Blues* del siglo XXI, que bebe de los clásicos sin perder de vista los sonidos más avanzados. Una artista de largo recorrido.

Pedro Andrea

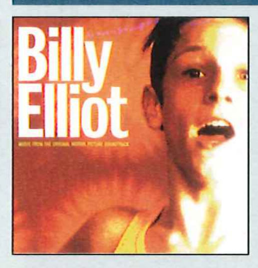


■ TÍTULO: **Tierra**

■ COMPAÑÍA: **Alia/Nomasdiscos**

Dotado de una técnica espectacular, un talento desbordante y una versatilidad fuera de lo común, el excelentísimo guitarrista **Pedro Andrea** nos embarca en un viaje a través de los mas diversos estilos musicales, que no solo domina a la perfección, sino que dota de un poderoso sello personal que imprime a toda la obra una admirable unidad de concepto en su variedad. En *Las Llamas De Mi Hoguera*, **Pedro Andrea** se atreve incluso a cantar (toca todas las guitarras del disco, casi todos los bajos, percusión y trompeta), en una línea cercana al **Antonio Vega** más intimista. Un disco de enorme calidad.

Varios Artistas



■ TÍTULO: **B.S.O. Billy Elliot**

■ COMPAÑÍA: **Polydor**

El grueso de la banda sonora se compone de cinco extraordinarias canciones debidas a la inspiración de uno de los mas extraordinarios grupos de *Rock* de la década de los 70: la fantástica banda de **Marc Bolan**, **T-Rex**. Se incluyen también dos temas emblemáticos de la *New Wave* británica, *London Calling* (**The Clash**) y *Town Called Malice* (**The Jam**), más dos clásicos de los 80 de **Style Council** (*Shout To The Top* y *Walls Come Tumbling Down*). Completan la selección dos composiciones contemporáneas de **Eagle-Eye Cherry** y **Stephen Gately** y cuatro fragmentos de los diálogos originales de este film británico.

Breves

■ El nuevo disco de **Pedro Guerra** lleva por título ***Ofrenda*** y está a la venta desde finales de febrero. Cuenta con las colaboraciones de la mexicana **Julieta Venegas** y las estrellas brasileñas **Daniela Mercury**, **Lenine** y **Chico César**.



■ El legendario compositor de boleros y canciones sentimentales **Armando Manzanero** recibe el homenaje de la aristocracia del *Pop* español en el disco ***Duetos***, donde el veteranísimo cantante-compositor comparte voz y música con (entre otros) **Alejandro Sanz**, **Miguel Bosé**, **Presuntos Implicados**, **Pancho Céspedes**, **Lolita**, **Malú**, **La Barbería Del Sur**, **Café Quijano** y su propio hijo, **Juan Pablo Manzanero**.

■ ***Girados*** fue el nombre del exitoso *tour* conjunto que realizaron el pasado año **Ana Torroja** y **Miguel Bosé**. ***Girados*** es ahora también el título del álbum que recoge los mejores momentos sonoros de aquella aventura.



■ Las Webs musicales comienzan a funcionar en serio: los gallegos **Garijo Mambrú** son el primer grupo que consigue un contrato discográfico a través de su página en **GPS Music** (www.gpsmusic.com), uno de los mejores *sites* españoles dedicados a nuevos talentos latinos. **Garijo Mambrú** ya están grabando lo que será su primer álbum bajo la producción de la estrella de los controles **Paco Trinidad** (**Luz**, **Duncan Dhu**, **Hombres G**...) Si tienes un grupo y quieres más información sobre cómo disponer de tu propia página el la Red , participar en concursos y darle un empujón a tu carrera, envía un *e-mail* a **artistas@gps-music.com** o llama al 91-5240573.



■ El grupo colombiano **Aterciopelados** publica el próximo 26 de marzo en nuestro país su nuevo trabajo, continuación del excelente *Caribe Atómico*, que llevara por título ***Gozo Poderoso***.

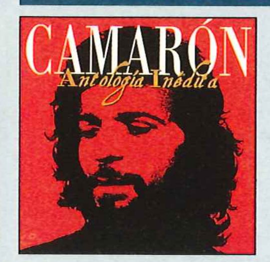
■ **Eric Clapton** regresa a la carretera con nuevo disco **Reptile** (a la venta el 12 de Marzo) y nueva gira, con dos fechas confirmadas para **Madrid** (22 y 23 de Febrero).

■ La mega-diva brasileña **Daniela Mercury** nos iluminará la vida con su próxima gira, que la llevará a finales de marzo a **Madrid**, **Barcelona**, **Zaragoza**, **Murcia** y **Málaga**.

■ **Enrique Iglesias** tiene prácticamente terminado lo que será su próximo álbum, íntegramente en castellano y con muchas sorpresas.

■ El nuevo álbum de **Los Piratas** se llama ***Ultrasónica***. A la venta desde el 26 de febrero.

Camarón De La Isla

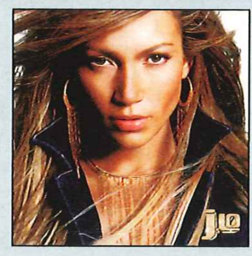


■ TÍTULO: **Antología Inédita**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Escuché en cierta ocasión comentar a propósito de **José Monje**: «A mí, de **Camarón**, me gustaban hasta los andares». **Camarón De La Isla** fue y seguirá siendo «El Más Grande Cantaor Flamenco De La Historia». Así, con mayúsculas. Fue el regalo de algún Dios bondadoso para que nuestras penas fueran menos penas y mas dulces nuestras alegrías. Esta ***Antología Inédita*** nos lo muestra jovencito, a sus 16 años, y ya rotundo por los palos duros. Soleás, Siguriyas y Tonás, con la sabiduría y profundidad de un viejo de 80 años. Un disco de **Camarón**. ¿Qué quieren ustedes que les diga? Pues que cada día canta mejor.

Jennifer López



■ TÍTULO: **J.Lo**

■ COMPAÑÍA: **Epic**

La chica con el trasero mejor torneado del Planeta Tierra (existe incluso un club de fans de esa parte concreta de su anatomía) regresa por todo lo alto con la difícil misión de superar su exitoso disco de presentación *On The 6*. De entrada, su primer single *Love Don't Cost A Thing* ha tomado al asalto el nº1 de la lista de *singles* en España, inequívoco presagio de una igualmente fulgurante salida comercial del álbum. 18 canciones con las habituales dosis de *Pop*, *Rhythm'n' Blues*, *Hip-Hop* y sabrosura latina. Algo raro tendría que suceder para que no supere las 300.000 copias vendidas en **España** de su disco anterior.

La Conektha

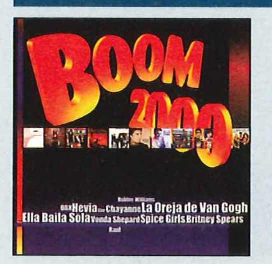


■ TÍTULO: **Para Todas Mis Familias**

■ COMPAÑÍA: **Boozo/360**

Boozo Records estrena su etiqueta **360**, dedicada al *Hip-Hop*, con el lanzamiento del primer álbum del dúo hispano-francés **La Conektha**. **Corleone**, alias «Shamán» y **Chicone**, alias «Señor Ortega», no se han cortado un pelo a la hora de realizar un arriesgado ejercicio de estilo, renunciando al uso del *sampler* para retornar a la generación íntegra de los sonidos con medios deliberadamente primarios. Porque en este disco los verdaderos protagonistas son los textos (en español y francés), el mensaje y el estilo. Felicitamos a **360** y esperamos la anunciada segunda referencia: el nuevo trabajo de **Sindicato del Crimen**.

Varios Artistas



■ TÍTULO: **Boom 2000**

■ COMPAÑÍA: **EMI**

Doble álbum recopilatorio que nos ofrece un recorrido por 39 de los mayores éxitos pop del pasado año, con contenidos bien diferenciados en cada uno de los dos discos que lo componen : El CD 1, dedicado íntegramente a la música latina (que arrasó en el 2000 y continúa haciéndolo) incluye una gran variedad de estilos con el éxito como único denominador común. Están los ídolos del pop latino, las estrellas nacionales, rumba y flamenquito y la recuperación de ese icono de los 80 que fue **Tino Casal**. El segundo compacto, más orientado hacia lo anglosajón, cuenta con parecida diversidad estilística y similar número de estrellas.

Erykah Badu

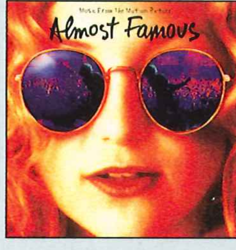


■ TÍTULO: **Mama´s Gun**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Casi cuatro años han transcurrido desde ***Baduizm*** (1997), con el que la tejana apareció en la brutalmente competitiva escena *Soul* norteamericana para proclamarse inmediatamente reina indiscutible del *Funk* y el *Rhythm'n'Blues* contemporáneo. Poseedora de una voz memorable, una imagen impactante y un talento superlativo, que aplica en labores de composición y producción de éste su tercer disco. Su voz, que alguien definió como «de chocolate caliente», suena más bella y personal aun de lo que lo hizo en el pasado. Un disco que los amantes del *Jazz*, el *Funk*, el *Soul* y el *Blues* atesorarán. Lo mejor de lo mejor.

Varios Artistas



■ TÍTULO: **Almost Famous**

■ COMPAÑÍA: **Polydor**

La película que narra las experiencias de su Director, **Cameron Crowe**, como cuasi-adolescente reportero encargado de temas musicales en la revista norteamericana **Rolling Stone**, ofrece en su banda sonora un abanico de los estilos más representativos de la música *Pop* en 1973 (año en que se desarrolla la acción del filme). Con las únicas dos excepciones de los temas expresamente compuestos para el film e interpretados por **Nancy Wilson** y **Stillwater**, la totalidad de las composiciones aquí incluidas fueron originalmente editadas en el periodo 1966-1972. Un disco para amantes de la cultura *Pop*.



por << Carlos Mesa >>

www.zetasuperjuegos.com

zetasuperjuegos

Todo sobre videojuegos, y además en castellano

En esta toma de contacto con la página WEB de **Super Juegos**, la revista «hermana» de **Playstation 2 RO**, un primer vistazo desvela secciones de noticias, primeras impresiones de videojuegos para varias consolas, análisis pormenorizados, reportajes, trucos, guías, un mercadillo con todo tipo de ofertas y demandas, y el acceso a la comunidad que te permite charlas con otros interesados o participar en los polémicos foros. Todos los artículos y reportajes se almacenan en un histórico, con lo que podrán ser revisados en todo momento, indicando el mes de su publicación o la letra por la que comienza determinado título. La WEB está copada de imágenes y vídeos. Por si uno se pierde, la pantalla de ayuda obvia lo tradicional para convertirse en un asistente, un joystick animado en *Flash 4* que responde a todas las preguntas. No hay que dejar de consultar los extraordinarios concursos. Se puede visionar incluso sobre la consola **Dreamcast**, ya que se ha preparado una versión especial de la página para su correcta visión en televisión. En su momento, también se verá a través de **PS2**.



www.microsoft.com/games/mechwarrior4

mechwarrior 4

Guerras entre robots titánicos



De la mano de **Microsoft** no podía quedar mejor la cuarta parte de la saga *Mechwarrior*, que aprovecha al límite los efectos de la nueva tecnología *DirectX 8*. Para quienes no conozcan el universo *Battletech*, baste decir que está ambientado en el año 3050, donde el cosmos está regentado por dos facciones: la llamada Liga Estelar y los Clanes, humanos exiliados durante 300 años y que regresan a La Tierra para conquistarla. Los *Mechas* son robots de 12 metros equipados con el armamento más salvaje. *Mechwarrior 4* te pone a los mandos de uno de estos robots, en una simulación desde la cabina que te deja sin aliento. En la página WEB oficial, se pueden descargar una *demo*, vídeos, fondos de escritorio y pantallazos.

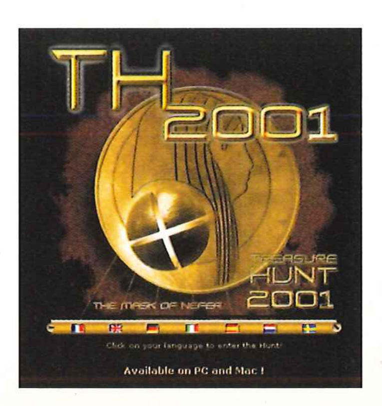


www.th2001.com

treasure hunt 2001

Aventura y concurso

Se ha hablado mucho de los juegos *on-line*, pero *Treasure Hunt 2001* es el primero diseñado específicamente para la Red, moviéndose en tres dimensiones. La página WEB funciona como si de *Quake* se tratase, pero para que trabaje correctamente habrá que descargarse un *plugin*. Los internautas deberán desvelar enigmas para abrir un extraño cofre. El ganador recibirá un premio en metálico, cuyo contenido se encuentra en el mismo baúl.



BREVES

ONIRIC
Portal especializado en videojuegos

Oniric es un portal de videojuegos para consola y **PC**. En sus páginas hay tomas de contacto, reportajes,



análisis, documentos especiales, guías, trucos, actualizaciones, añadidos para juegos, vídeos de *intros*, y versiones limitadas para descargar. Lo mejor, sin duda, su sección de juegos *on-line*, para echarse una partida al llegar a casa sin necesidad de instalar nada.

www.oniric.com

LUDICS
Comunidad para adictos

Enfocado hacia la comunidad de jugadores de habla hispana, **Ludics** se divide en cuatro secciones principales: cine y televisión, visual, tecnología y juegos. Se puede conocer la programación de las televisiones, la sinopsis de películas de estreno, alternar en las páginas WEB más *ciberpunk* y experimentales, informarse de los últimos *gadgets* tecnológicos, y examinar los artículos y trucos de las distintas consolas.



www.ludics.com

CENTRO MAIL
Tienda de videojuegos

Es difícil no conocer alguna de las tiendas **Centro Mail**, pues están por toda **España**. Lo que quizás no sea tan utilizado por muchos es el comercio electrónico que han instalado en la Red. Al margen de sus precios más bajos, en ocasiones adjuntan cupones descuentos en la propia página principal, que sirven para rebajar todavía más el coste de futuras compras. Suscribiéndote recibes noticias de lanzamientos y precios en el correo electrónico o en un teléfono WAP.



www.centromail.com



TRUCOTECA
La WEB de los trucos

Hay muchas páginas WEB orientadas a trucos, ¿pero cuántas en castellano? Sólo trucos y más trucos para **Game Boy**, **PC**, **PlayStation**, **PS2**, **Nintendo 64**, y **Dreamcast** en **Trucoteca**. ¡Y hay 3.800 títulos y 58.000 trucos! Para diseñadores de páginas WEB, adjuntan el código de un mini-buscador de trucos gratuito que muestra los resultados en el propio sitio WEB.

www.chollonet.com/trucoteca

www.playstation.es

playstation españa

Información al día de las consolas Sony



Sony cuenta con su propia página WEB en español. Abunda en noticias sobre próximos lanzamientos, pero también permite participar en sorteos, como el de una moto Honda CBR900, promoción del lanzamiento de *MotoGP*; conseguir entradas para la *Champions League*; entrar en una zona para peques, y hasta jugar en la liga de *Esto es fútbol 2*, donde por registrarte, puedes competir en una liga *on-line*, disputando penalties, en un juego en *Java*.

www.overthegame.com

over the game

Salas de videojuegos

Cada vez hay más salas de videojuegos repartidas a lo largo y ancho de nuestro país. Habrá quien conozca ***Confederación*** (www.confederacion.com), pero menos sabrán de las salas ***Over The Game***. Dotadas de ordenadores Pentium III a 600 MHz, 128 megas de RAM, aceleradoras gráficas y pantallas de 19 pulgadas por puesto, su función es animar a que grupos de amigos establezcan batallas en red local, por ejemplo, con juegos tipo *Quake III*. La primera sala se ha abierto en el Apolo de **Barcelona**, aunque pronto se van a expandir por toda la península.

www.hastajuego.com

hastajuego

Zona de juegos gratuitos



Tanto si utilizas un PC o un Macintosh, en Hastajuegos.com encontrarás mucho con lo que entretenerte y retar a tus amigos.

Ya arrasan con sus anuncios televisivos. En **Hastajuego.com** se puede jugar *on-line* a todo tipo de videojuegos. Desde aquellos que se descargan, pasando por la participación en línea de clásicos como el *Ajedrez* o el *Backgammon*, sin necesidad de instalar programa alguno, ya que funcionan con código *Java*. Por supuesto, hay un área de descarga de *demos*, y se necesita instalar un *plugin* para *Internet Explorer* en el caso de que se decida echar una partida a alguno de los llamados comerciales. En todo momento se ve quién está conectado (para retar a otros) y, al registrarse por primera vez, te envían gratis un CD con *demos*.



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



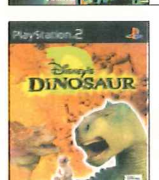
NOMBRE DEL JUEGO: Aqua Aqua
COMPAÑÍA: S.C.I.
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: La evolución del clásico *Wetrix* llega cargada de novedades, aunque el objetivo del *puzzle* es el mismo: construir presas para evitar que el agua que cae del cielo se pierda por los bordes.



NOMBRE DEL JUEGO: Dead or Alive 2
COMPAÑÍA: Tecmo
DISTRIBUIDOR: SONY C. E.
PUNTUACION: 9.0
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: La lucha más potente aterriza ahora en **PS2** tras arrasar en otros sistemas. Los luchadores más rudos y las chicas más impresionantes se dan cita en un campeonato a vida o muerte.



NOMBRE DEL JUEGO: Dinosaur
COMPAÑÍA: Ubi Soft
DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
PUNTUACION: 6.9
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: El último éxito infográfico de la factoría **Disney** convertido en un juego con mucha miga: ayuda a Aladar y sus amigos a escapar antes de que el mundo que conocen desaparezca.



NOMBRE DEL JUEGO: Donald Cuac Attack
COMPAÑÍA: Ubi Soft
DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: Un plataformas lineal, pero con entorno en 3D muy cuidado, en el que tendrás que guiar a Donald en pos de su amada Daisy a través de bosques, ciudades y hasta templos precolombinos.



NOMBRE DEL JUEGO: Dynasty Wariors 2
COMPAÑÍA: Koei
DISTRIBUIDOR: Acclaim
PUNTUACIÓN: 8.6
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Ya sea a pie o a caballo, defiende tu territorio a mandobles en la época feudal china. Cientos de enemigos simultáneamente en pantalla no te pondrán las cosas nada fáciles.



NOMBRE DEL JUEGO: Eternal Ring
COMPAÑÍA: From Software
DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
PUNTUACIÓN: 8.0
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Un digno representante de la primera hornada de juegos de rol para **PS2**. Aventuras en una isla misteriosa, a través de una perspectiva en primera persona y con combates en tiempo real.



NOMBRE DEL JUEGO: Fantavision
COMPAÑÍA: Sony C.E.
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: El primer *puzzle* que aterriza en **PS2** no podía ser más original. Haz explotar fuegos artificiales en oleadas y observa los maravillosos efectos gráficos. Diversión para uno o dos jugadores.



NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2001
COMPAÑÍA: EA Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACION: 9.0
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: La saga de fútbol más prestigiosa adquiere su vertiente más espectacular en **PS2**. Con **Mendieta** como estrella invitada, esta entrega aúna lo mejor de todas las anteriores.



NOMBRE DEL JUEGO: F1 Championship Season 2000
COMPAÑÍA: EA Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: **Electronic Arts**, experta en crear sagas sobre diversos deportes, ataca ahora con el gran circo de la Fórmula 1. Licencia oficial y un entorno gráfico de excepción son sus mayores avales.



NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: Las dos últimas entregas de uno de los matamarcianos por excelencia reunidas en un solo pack. Diversión a la antigua para los más nostálgicos o para los que busquen diversión directa.



NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
COMPAÑÍA: Game Arts
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 2

VALORACIÓN: Los *mechas* más imponentes se dan cita en este *shoot'em up* en el que no tendrás ni un segundo de descanso mientras reduces a chatarra los ingenios robotizados más peligrosos.

NOMBRE DEL JUEGO: International Superstar Soccer
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 8.8
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: El único título capaz de rivalizar con la saga *FIFA* se presenta en **PS2** conservando toda la jugabilidad que le hiciera famoso en otros sistemas, pero con un acabado gráfico digno de **PS2**.



NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
COMPAÑÍA: Koei
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.7
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Estrategia militar ambientada en la época feudal. Conduce gigantescos batallones de caballería e infantería a través de cruentas batallas, que se representan con todo lujo de detalles.

NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
COMPAÑÍA: EA Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 2

VALORACIÓN: Un nuevo título de los maestros de la simulación deportiva, esta vez centrada en el mundo del boxeo. Tan realista que sentirás cada gancho. Las cuerdas del ring te esperan.



NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
COMPAÑÍA: EA Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Otra ración de deporte, esta vez protagonizada por el espectacular fútbol americano. Con los comentarios del periodista más famoso al otro lado del Atlántico y con el tratamiento gráfico que se merece.

NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.8
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Como el título indica, todas las carreras de este juego se desarrollan bajo la luz de la luna, lo que da lugar a escenarios muy espectaculares por el tratamiento de las luces y sombras.

NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: SONY C. E.
PUNTUACIÓN: 9.4
NÚMERO: 2

VALORACIÓN: El simulador que todos los aficionados a las motos de alta competición estaban esperando. Gráficos hiper-realistas, y dos tipos de control que se adaptan a la perfección al estilo de cada jugador.

NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
COMPAÑÍA: EA Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 2

VALORACIÓN: El deporte más famoso en los **Estados Unidos** no podía faltar a su cita en **PS2**. Los jugadores mejor pagados del mundo compiten por el anillo, en medio de un apartado técnico brillante.

NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
COMPAÑÍA: EA Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.4
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Ahora le toca el turno al hockey sobre hielo, en un título que destaca por el dinamismo y la velocidad a la que se desarrollan los encuentros, así como por las cuidadas animaciones.



NOMBRE DEL JUEGO: Oni
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.6
NÚMERO: 2

VALORACIÓN: Un juego de acción que se apunta a la moda de las súper-heroínas capaces de cualquier proeza en pos de cumplir su misión. Perspectiva en tercera persona y ritmo desenfrenado.



NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
COMPAÑÍA: ESP
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.5
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: De los creadores de *The Granstream Saga* nos llega un original Action-RPG que colmará las ansias de los más atrevidos. Combina tu arsenal de hechizos en el fragor del combate.



NOMBRE DEL JUEGO: Rayman Revolution
COMPAÑÍA: Ubi Soft
DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Las plataformas más bonitas que jamás haya visto consola alguna, unidas a un desarrollo de lo más variado y a un sencillo pero eficaz control, dan como resultado un gran juego a todas luces.



NOMBRE DEL JUEGO: RC Revenge Pro
COMPAÑÍA: Acclaim Studios
DISTRIBUIDOR: Acclaim
PUNTUACIÓN: 7.5
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Tras su paso por la hermana menor, llega a **PS2** el título que pone a tus mandos los prototipos de radiocontrol más veloces, y los circuitos con las ambientaciones más fantásticas.



NOMBRE DEL JUEGO: Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
COMPAÑÍA: Midway
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: La segunda parte del juego de boxeo que revolucionó el concepto de este deporte presenta importantes mejoras, como el hecho de competir con algunos personajes famosos.

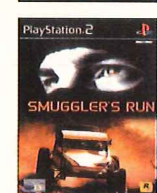
NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: SONY C. E.
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: Toda la jugabilidad y elegancia de la saga de **Namco** al servicio de unos gráficos de ensueño, que recrean a la perfección Ridge City, ciudad imaginaria donde se desarrollan las carreras.



NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: Encarna a un francotirador de la policía en un juego de disparo tan revolucionario como divertido. Gracias a un logradísimo efecto *zoom* ningún malhechor estará fuera de tu alcance.



NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: Un juego de conducción al margen de la ley y de cualquier tipo de norma. Haz todo lo posible por entregar tu cargamento antes de que los vehículos de las bandas rivales te lo impidan.



NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard Supercross
COMPAÑÍA: EA Sports Big
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Sin duda el simulador de *snowboard* más espectacular jamás creado. Desciende a velocidades de vértigo por unos circuitos de enormes dimensiones mientras realizas las más imposibles piruetas.



NOMBRE DEL JUEGO: Summoner
COMPAÑÍA: Volition
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.7
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Un RPG clásico en la línea de los *Diablo* de PC, sólo que esta vez contarás para ayudarte en las numerosas luchas con los monstruos que invoques gracias a tus poderes mágicos.



NOMBRE DEL JUEGO: Super Bust A Move
COMPAÑÍA: Taito
DISTRIBUIDOR: Acclaim
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Vuelven las pompas más divertidas, esta vez acompañadas de un entorno gráfico muy cercano al dibujo animado clásico. Reúne varias del mismo color y hazlas explotar en cadena.



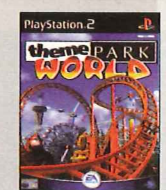
NOMBRE DEL JUEGO: Surfing H3O
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.8
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Cumple con este juego tu sueño de surcar las olas más impresionantes a la vez que realizas las más variadas acrobacias a bordo de tu tabla de surf. Destaca la representación de las olas.



NOMBRE DEL JUEGO: Tekken Tag Tournament
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: SONY C. E.
PUNTUACIÓN: 9.3
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: El rey de la lucha en 3D nunca se había mostrado con este preciosismo, gracias al motor gráfico de **PS2**. La jugabilidad que siempre ha derrochado sigue estando intacta en esta entrega.



NOMBRE DEL JUEGO: Theme Park World
COMPAÑÍA: Bullfrog
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 7.7
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: La continuación del clásico de la estrategia *Theme Park* te permitirá crear los más variados parques temáticos, a la vez que recorres sus instalaciones en unas 3D totalmente libres.

NOMBRE DEL JUEGO: Time Splitters
COMPAÑÍA: Free Radical Design
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: La acción en primera persona llega a **PS2** con este *shooter* en el que recorrerás distintas épocas de la historia, desde el antiguo **Egipto** al futuro. También incluye un divertido modo Multijugador.



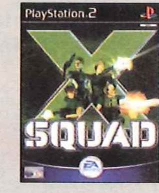
NOMBRE DEL JUEGO: Top Gear Dare Devil
COMPAÑÍA: Kemco
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 8.0
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: La saga que ofreció capítulos excepcionales en otros sistemas muestra su mejor cara en **PS2**. Circuitos urbanos con tráfico y coches que recordarán a modelos reales, aunque más manejables.



NOMBRE DEL JUEGO: (ESPN International) Track & Field
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Las olimpiadas ya han acabado, pero con este simulador deportivo podrás revivirlas siendo tú el protagonista. Multitud de pruebas y posibilidad multijugador con la que la diversión se multiplica.



NOMBRE DEL JUEGO: X-Squad
COMPAÑÍA: EA Games
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACION: 7.8
NUMERO: 2

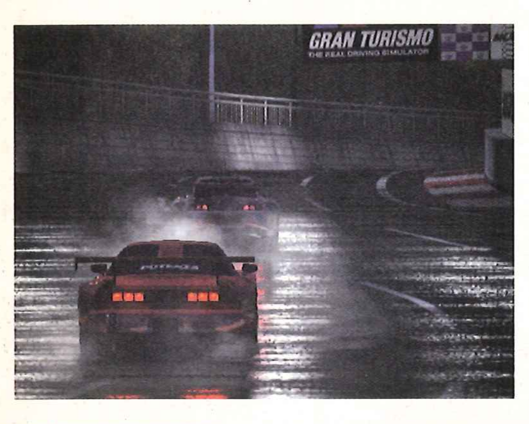
VALORACIÓN: Un título de acción enmarcado en el futuro en el que controlas a un grupo antiterrorista formado por cuatro agentes que podrás manejar en modo cooperación con una perspectiva en tercera persona.

NOMBRE DEL JUEGO:
COMPAÑÍA:
DISTRIBUIDOR:
PUNTUACIÓN:
NÚMERO:
VALORACIÓN:

NOMBRE DEL JUEGO:
COMPAÑÍA:
DISTRIBUIDOR:
PUNTUACIÓN:
NÚMERO:
VALORACIÓN:

NOMBRE DEL JUEGO:
COMPAÑÍA:
DISTRIBUIDOR:
PUNTUACION:
NUMERO:
VALORACIÓN:

En el próximo número...







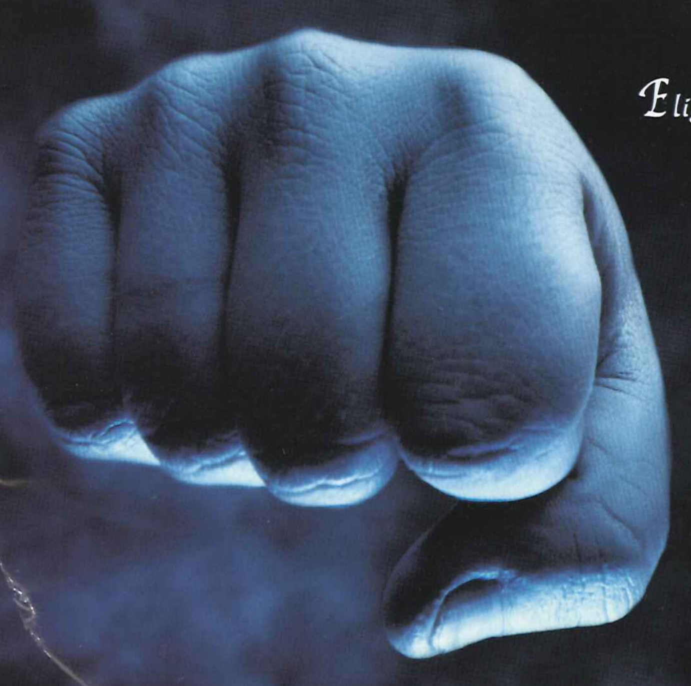


El nº3 a la venta
el próximo 23 de Marzo



No te pierdas la Demo jugable de Gran Turismo 3 A-Spec

El mes que viene pon tu consola a 200 Km/h con la primera demo jugable de GT3 A-Spec. Y además, vídeos de Sky Odyssey, Madden 2001, Knockout Kings 2001, Theme Park World y F1 Championship Season 2000.



Elige tu destino



Derecha o izquierda. Cara o cruz. Instinto o razón. Si en la vida real tienes muchas ocasiones en las que no queda más remedio que elegir, imagínate lo que te espera en Legend of the Dragoon. Un mundo de fantasía como nunca nadie antes había imaginado. Una historia en la que te tocará decidir cuál será tu destino y el de los que te rodean. Es fácil que te equivoques. Es fácil que tomes el camino erróneo. Pero recuerda: es siempre mejor arrepentirse de lo que uno ha hecho que de lo que nunca se atrevió a hacer.



TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.es.scee.com